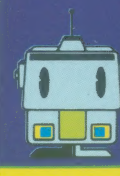
期待満杯！44ページ別冊付録

ファミリーコンピュータ Magazine

3月22日号
特別付録①

スーパーファミコン Magazine



Vol.5





全メーカー完全情報

注目RPG詳報
ガデュリン

スーパーファミコン
メーカーフラッシュ！



スーパーファミコン
AVシステム大研究



スクープ大特集
スポーツゲームだ！全員集合

野球ゲーム3本のどこよりも早いスーパー速報に加え、イマジニアの『プロサッカー』、バンプレスト『バトルドッジボール』スポーツゲーム総ざらえ特集。

プラス発売直前直後の攻略特集も加え、ワイワイガヤガヤとまるごとスポーツ27P！

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
平成3年3月22日発行（隔週金曜日発行）第7巻第6号（通巻123号）

HALKEN

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

SUPER Famicom



おもちゃ券&テレカ
抽選で
総計1,000名様に
プレゼント

おもちゃ券
10,000円分
プレゼント!!

ジャンボ尾崎の ホールインワン コンテスト

★★キャンペーン好評実施中★★

驚異の3D View Systemを満喫!!

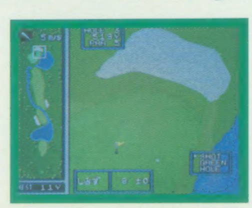
ジャンボ尾崎のホールインワン
HOLE IN ONE

好評発売中！ ¥8,900(税込)

©HAL LABORATORY, INC.







株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ヒル5F ☎03-3252-6344

期待満杯！44ページ別冊付録

ファミリーコンピュータMagazine 3月22日号 特別付録①

スーパーファミコン Magazine

Vol.5





全メーカー完全情報

スーパーファミコン
メーカーフラッシュ！

注目RPG詳報
ガデュリン

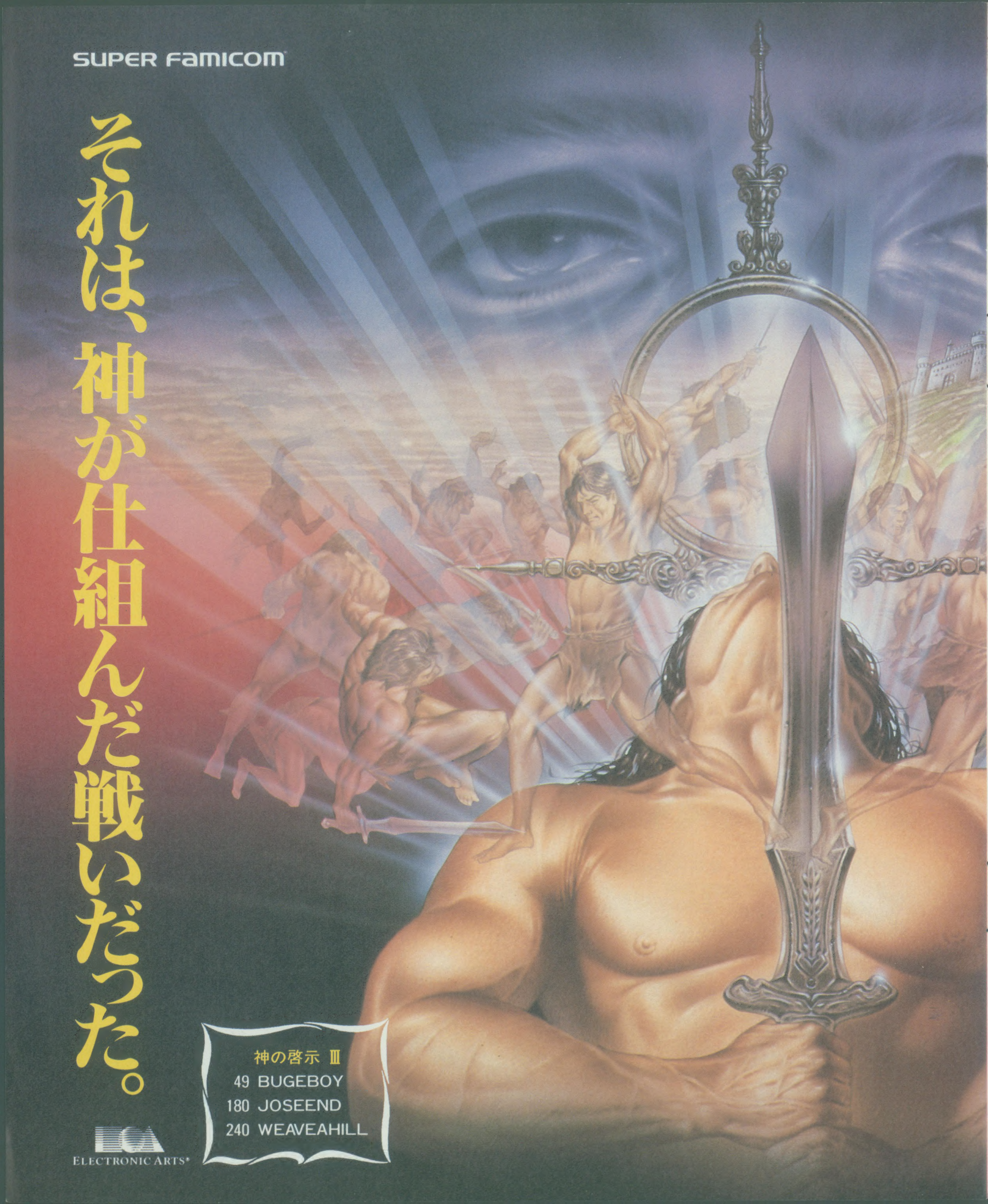


スーパーファミコン
AVシステム大研究

スクープ大特集
スポーツゲームだ！全員集合

野球ゲーム3本のどこよりも早いスーパー速報に加え、イマジニアの『プロサッカー』、バンプレスト『バトルドッジボール』スポーツゲーム総ざらえ特集。プラス発売直前直後の攻略特集も加え、ワイワイガヤガヤとまるごとスポーツ27P！


SUPER Famicom
POPULOUS™
ポピュラス
BY BULLFROG
「ポピュラス」好評発売中!!
価格8,800円(税別) 一人用 4M(メガ)+64Kバックアップ付
パソコンゲームで世界的にヒットした天地創造ゲーム
「ポピュラス」がスーパーファミコンに出現！大地の造成、
地震、火山、洪水。神にしかできない奇跡を起こし
地上世界を統一するポピュラス。神となったあなたは地上を
ながめながら指示を出すだけ。人間たちはあなたの
思いどおりに行動し悪魔の種族と残酷な戦いを繰り広げていく。
神になる快感、それはポピュラスでしか体験できない。
スーパーファミコン「ポピュラス」には、10のポピュラスワールド、合計1,000面ものマップが用意されている。カンタンには終らない、超熱中型スーパーリアル・シミュレーション。それがポピュラスなのだ。
IMAGINEER CO., LTD.
発売元 イマジニア株式会社
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13階
お問い合せ――03(3343)8911
©1989/1990 Electronic Arts Copyright/Original by Bullfrog/Japanese Version by Infinity
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。


SUPER Famicom
それは、神が仕組んだ戦いだった。
神の啓示 Ⅲ
49 BUGEBOY
180 JOSEEND
240 WEAVEAHILL
ELECTRONIC ARTS

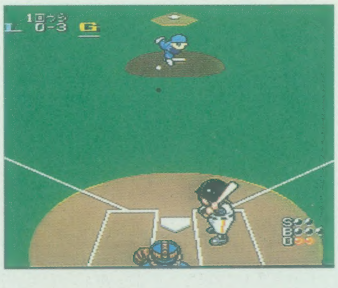
CONTENTS

スーパーファミコン Magazine Vol.5



スーパーファミコンの新作情報を久々の別冊付録で一挙大公開!









スーパーファミコン

スポーツゲームだ！

全員集合

春だ、飛び出せ！スポーツゲーム特集

スーパープロフェッショナルベースボール

バトルドッジボール

プロサッカー

スーパーウルトラベースボール

白熱プロ野球ガンバリーグ

遙かなるオーガスタ

〈攻略〉ジャンボ尾崎のホールインワン

〈攻略〉BIG RUN

本格派！
野球ゲームの登場

Super Professional BASE BALL™

スーパープロフェッショナルベースボール

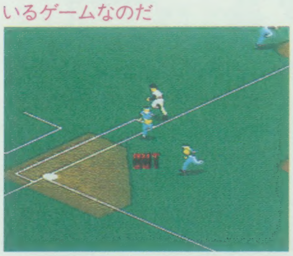
1 スポーツゲームだ！全員集合



リアルなグラフィック、細かい選手のデータでプレイ可能の野球ゲーム「スーパープロフェッショナルベースボール」の登場だ!! 今回は、ドーンと紹介しちゃうぞ

5月上旬発売予定
ジャレコ　価格未定

カセット	8M
―	野球



選手の細かい動きまで再現しているゲームなのだ



本格的なベースボールゲーム。これは、スゴイの一言だ!!

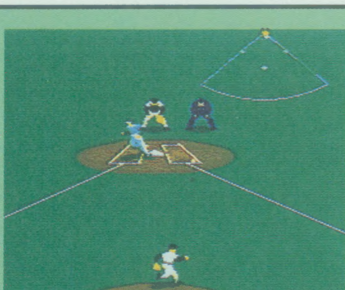
リアルなベースボールゲームの登場

野球マニアの人も、充分に楽しむことができる「スーパープロフェッショナルベースボール」の登場だ。

基本システムは、ファミコンであった「燃えプロ'90」とほとんど同じだが、新たに加えられた"レーダーシステム"などの、よりプレイを楽しんでもらう改良はなされているぞ。画面構成も、本当の野球中継を見ているような感じで作られているのだ。

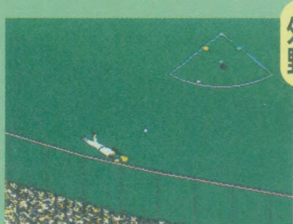
フィールド画面

フィールド画面は、センター方向から見た画面になる。これにより、プレイがしやすくなっている。



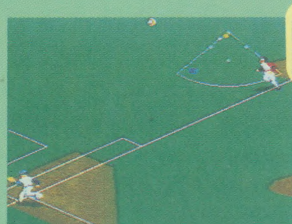
センター方向から見た感じだね

外野



打球に合わせて、内野からスムーズにスクロールする

内野



球場は、ドーム球場オンリーになったんだよ

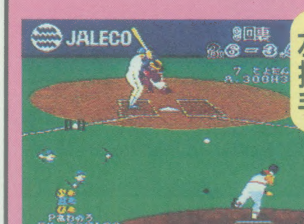
メイン画面

メイン画面は、投手側から見る画面で統一されている。右投手、左投手によって画面が変わるのだ。



実際の野球を見ているようだね

左投手



画面の切り換えによるミスがないようにね

右投手



右投げの投手が多いので、この画面をよく見ることだろう

プレイを楽にしてくれるゲームシステム

最初にも言ったが、基本的なゲームシステムは、「燃えプロ'90」と同じなんだ。今回から新しく追加されたシステムとして、"レーダーシステム"がある。他にも、ゲームをより、リアルにプレイすることが可能になったシステムがある。例えば、打者が打球の上下への打ち分けが出来たり、打球を「流す」、「ひっぱる」なども出来るようになったんだぞ。



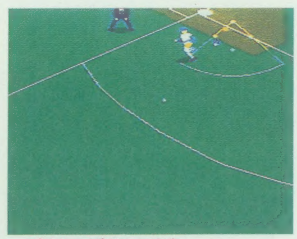
自分の考えに合わせたバッティングが出来るんだ

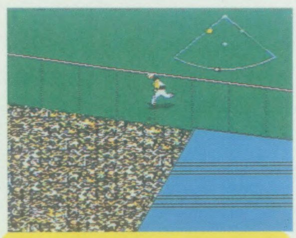


プレイをしやすくしてくれるシステムならウレシイよね

レーダーシステム

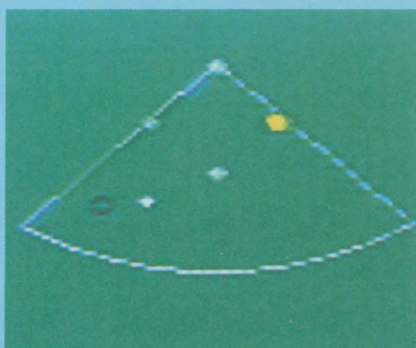
"レーダーシステム"は、自分が守備側の時に、打者とその近くにいる野手の位置を表示してくれる便利なシステムなのだ。このシステムをうまく利用すれば、ダブルプレイやタッチプレイなどが簡単に出来ちゃうんだ。この他にも利用法は沢山あるぞ。


画面の右端に表示されているのが、レーダーシステムなのだ


ナイス!!


レーダーシステムを利用すれば捕球ミスがなくなる

レーダーシステム説明図



○ボール
白く表示されているのがボール。これに追いつくように野手を動かせばいいんだ。

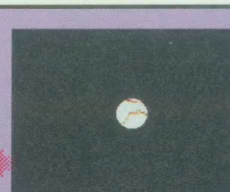
●野手
青く表示されているのが野手。打球の近くにいる選手を表示してくれるので、操作ミスが少なくなるはず。

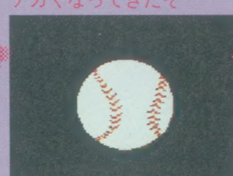
●走者
走者が出ている場合は、黄色で表示されるんだ。走者の動きをよく見て、行動すれば、ダブルプレイも簡単になるというワケだ。

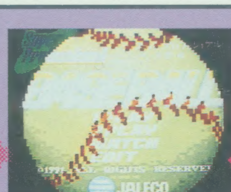
楽しい演出

様々なところで、回転、拡大機能を使った演出が見られるのだ。

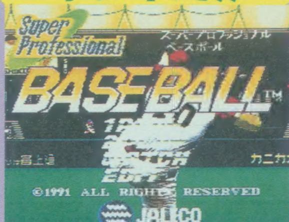
タイトル画面


画面の中央にボールが写し出される。これが、段々と大きくなっていくんだ


ボールのぬい目がハッキリと見えてきた。けっこうデカくなってきたぞ

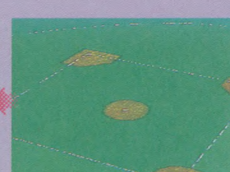


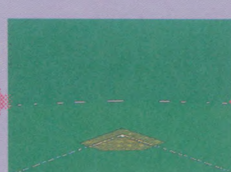
ボールの後ろから、タイトル画面が、浮かび上がってくるぞ



キレイだ!!

回終了時



ズーム!!

まわる、まわる、まわる、まわる!!

1人でも2人でも十分楽しめる

このゲームには、4つのモードが用意されている。1人用、2人用、エディット、ウオッチの4つである。



4つのモードをプレイして、楽しんでほしいな



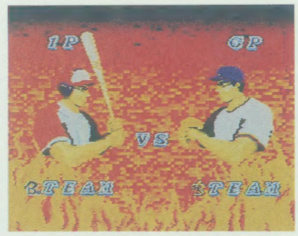
12球団＋オリジナルチームのうち、キミならどれを選ぶ!?



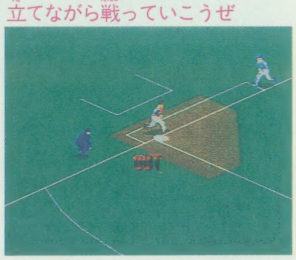
チームを決めたら、さあプレイ開始だぞ

1人プレイ

1人プレイは、コンピュータを相手に戦っていくことになる。ゲーム終了時には、採点モードで、試合の評価を見ることができる。自分の悪いところを教えてくれるのだ。

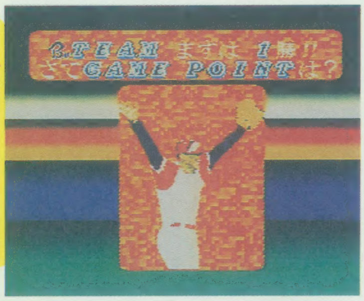


コンピュータとの対戦だ。熱くなってくるぜ!!



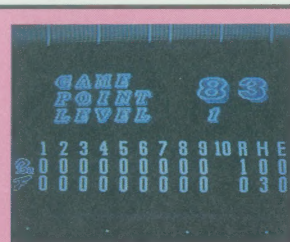
試合の流れをよく見て、作戦を立てながら戦っていこうぜ

勝ったぞ!!

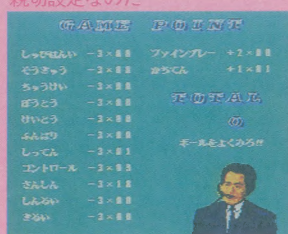


採点モードとは

1人プレイの時のみ登場する。試合内容の悪かった点などをアドバイスしてくれるんだ。これを参考にすれば、だんだんうまくなるというワケ。



試合終了後にゲームポイントが表示される



試合の総合評価を教えてくれる親切設定なのだ

もっとしっかりしろ!!



解説者が、キミたちへアドバイスしてくれる

2人プレイ

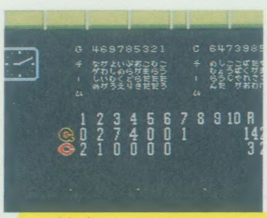
友達と一緒に楽しめるモード。採点モードはないが、1人プレイの時よりも、白熱した試合展開になること間違いなしだぞ。



友達との試合ほど、面白いものはないよね



相手が人間だと、うまくいかない場合も…



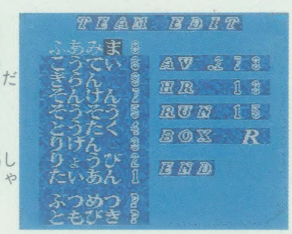
白熱!!



勝つ人がいれば、負ける人もいる

エディット

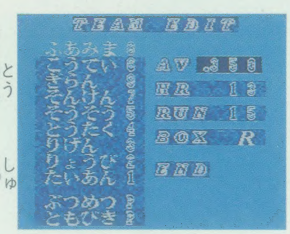
自分のオリジナルチームを作ることが出来るモード。細かいデータも作れるので、本格的なチームを作ることが可能なんだ。



選手1人1人のデータを決めていくのだ

●打者

打者の場合は、打率と走力を重点に置くといいぞ。



バランスのとれた、オーダーにしようぜ

●投手

投手の場合は、スタミナに重点を置くといいぞ。



投手は、2人まで作ることが出来るのだ

選手の動きがなめらかになった

選手の動きは、スムーズになり、本当の人間みたいに動きがリアルになったんだ。グラフィックもキレイだよ。



○三振のときのポーズが、中々面白いのだ



○バントも、1種類だけではなく、何パターンかあるんだよ

ホームラン



投手

投手には、3種類の投げ方がある。オーバースロー、サイドスロー、アンダースローの3つである。投球法なども、細かく設定されていて、球の速さの調節や、変化球の曲がりぐあいなども、自分で操作できるんだぞ。

選手によって投球法が違う!!

オーバースロー



○この投げ方の選手が一番多いんだよ

サイドスロー



○この投げ方の選手も、けっこう多いんだ

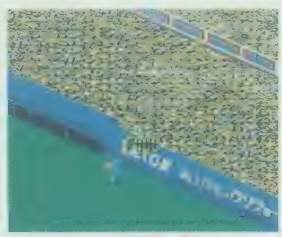
アンダースロー



○アクションが大きい、変則的な投げ方

野手

野手には、特定の選手だけできる捕球法はないが、スライディングキャッチやジャンプキャッチは、どの選手でも実行可能である。つまり、どの選手でも、ファインプレイをやることが、出来るというワケなのだ。



○コツコツと練習を重ねれば、ファインプレイも簡単になるぞ

横っ飛び!!



○うまくキャッチングできるまで練習しよう

ジャンプ!!



○慣れれば、ホームランボールを捕ることも…

選手名鑑

このゲームに登場する特徴ある選手たちを紹介しよう。一度は、見たことのあるような選手たちばかりを集めてみたので、じっくり見てほしい。

のものも



トルネード投法で、三振の山を作る。あだ名がミスターK

むらただ



超ベテラン投手。まさかり投法も健在だ

やめた



シンカーを得意とする、アンダースローの名手

おちゃん



いろいろなところで話題を作る超有名な強打者

きよまま



若手No.1の超スラッガー。三冠王を目指している

もときだ



当たりか外れか、今だに分からない新人。強打者になれるか?

ですとら



チャンスには、必ずヒットを飛ばす外人打者



ヒーロー、怪獣、怪人が戦うぞ！

2 スポーツゲームだ！ 全員集合

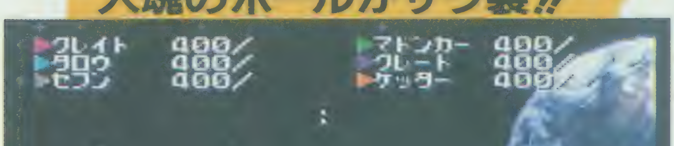
バトルドッジボール

「SDザ・グレイトバトル」に続く、バンプレストのスーパーファミコン第2作目は小学生の間で流行のドッジボールをゲームにした『バトルドッジボール』。ヒーローや怪獣、怪人がコート狭しと暴れ回るぞ！

7月発売予定
バンプレスト 価格未定

8M+64KRAM
バッテリーバックアップ
スポーツ

入魂のボールがサク裂!!



グレートマジンガーのアタックがウルトラマンタロウの頭に見事命中した！あまりの痛さにおもわず目玉がとび出る？

ヒーロー&怪獣、怪人のドッジボール

ガンダムやウルトラマン、マジンガーZなどヒーローや怪獣、怪人などの悪役のキャラがコートに入り乱れて戦うドッジボールゲーム。

ドッジボールのルールは、1回ボールを当てられたら外野と交替ではなく、ボールが当たるごとにHPが減っていき、0になると試合からリタイヤ。チームの内野のキャラが全滅すると負けになる。



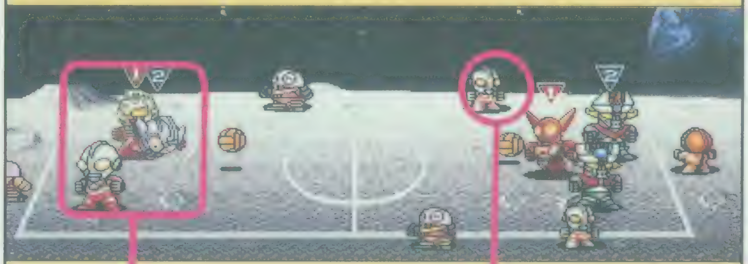
ボールを持って空高くジャンプ！



月面上で白熱のバトルドッジが…

バトルフィールド・コートは2画面分!!

「バトルドッジボール」の戦場、コートは約2画面の大きさ。センターラインを中心に、ボールを持っている側のチーム表示、ボールの動きに合わせてスクロールする。ボールを投げるとき、ラインを踏み越えると相手のボールになるぞ。



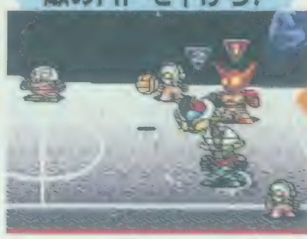
●内野　大きめのキャラが3人。HPがあり、全員0になると負け。1人1人秘密の必殺技を持っている。

●外野　小さめのキャラが3人。それぞれ、コートの辺に1人ずつ配置。HPがなく、内野との交替はない。

3つのモードで敵チームと戦うのだ!!

『バトルドッジボール』にはリーグ戦、RPG、2Pの3つのモードが用意されているが、どのモードでも基本になる試合のルールは同じで、敵のHPを減らし、相手を早く全滅させた側の勝ちになる。
また、キャラは種族?ごとに8つのチームがあり、好きなチームを選択してプレイする。

敵のHPを下げろ!





ジワジワと敵にダメージを与える

敵の内野にいる3人が標的だ。ボールをぶつけてたたきのめせ!

リーグ戦モード

最も基本のモード。8つのチームから1チームを選び、残り7つのチームとの総当たり戦を行う。全てのチームに勝つことが目的となる。
各チームごとに本拠地のコートが決められており、敵のチームのコートに遠征して戦うのだ。コートの場所によっていろいろな仕掛けが隠されているが、まだ秘密だ。

公園



未来都市の児童公園かな?

スタジアム



ギャラリーも満員、燃える!



7つのチームに勝ち、チャンピオンチームをめざすのだ!

RPGモード

主人公のキャラを選択し、ドッジボールの試合でHPなどステータスをレベルアップさせていく。最初は1人でスタートし、ドッジボールの王者・闘球王をめざす。途中で仲間になるキャラを集め、最強のチームを作っていくのだ。

戦闘は試合で決着!



何人たりとも負けるわけには

コート



ここで試合を行う男の戦場だ!



MAP画面。闘球王をめざして出発! 最初の敵はどいつだ?

2Pモード

2人プレイのモード。自分の好きなチームやキャラを選んで戦うことができる。また、リーグ戦モードでレベルを上げたチームをパスワードで入力し、友だちと自分でそれぞれレベルアップさせたオリジナルのチームでプレイできるのが特徴。パスワードを使ってハンデもつけられるぞ。

混成軍も作れる?



ガンダムたちにまじってゲッターロボの姿が

同じチームの対決も





チームを選んでバトル! パスワードで同じチームも可能だ

試合に出場の8つのチームを紹介するぞ

『バトルドッジボール』にエントリーするチームは8つ。ガンダムやウルトラマン、仮面ライダーのSDキャラのほか、マジンガーZやゲッターロボなどCB（チャイルドボディ）キャラも登場する。
それでは、8つのチームのプロフィールを紹介するぞ。



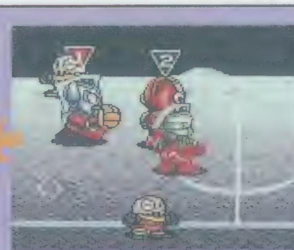
各チームによって、コートも代わる。[illegible]チームで試合するのだ



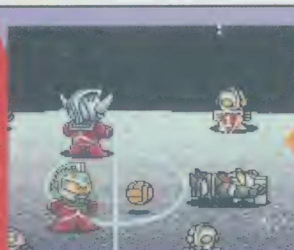
ボールの当て方によっては2人同時にダメージも。これはキク！

ウルトラファイターズ

M78星雲のヒーロー、ウルトラ兄弟のチーム。内野の3人はウルトラマングレート、ウルトラマンタロウ、ウルトラセブン。外野はウルトラマンが守る。デビューしたばかりのグレートの活躍に注目。



[illegible]



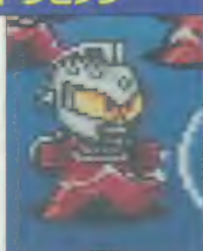
クラッシュ!!

[illegible]



[illegible]

ウルトラセブン



マニア人気の高いウルトラセブン。セブンの採用は開発者の趣味？

ウルトラマンタロウ



子供に一番人気のウルトラマンタロウ。燃えるウルトラ若大将だ！

ウルトラマングレート



胸のマークが三角形のクリスタル。宇宙生物ゴーデと戦う新ヒーローだ



[illegible]

SDヒーローズ

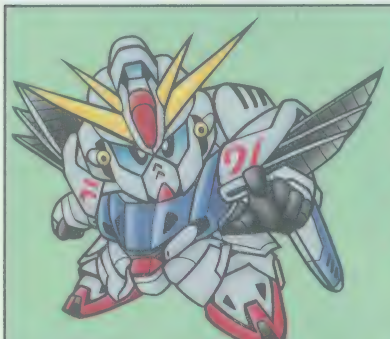
SDキャラの元祖、ガンダムのチーム。連邦軍のMSが集結。内野はF－91、Zガンダム、NT－1アレックス。外野は量産型MSのジムが守る。古株の意地を見せるか？



[illegible]



ボールを持ったZガンダム。勢いをつけてシュートを決めろ！



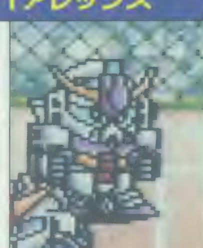
[illegible]

Zガンダム



変形が得意のガンダムだ。今回のゲームでは変形するのかな？

NT-1アレックス



全身火薬庫のガンダムだ。攻撃力はかなりありそうだが

F-91



高機動型のMS、F－91。最新鋭のガンダムだ。実力のほどは？



[illegible]ジャンプ！

スーパーファミコン　バトルドッジボール

ダイナミック武闘会

巨大ロボットのチーム。内野ではマジンガーZ、ゲッターロボなどが活躍する。超合金のボディで暴れまくる武闘派のロボット軍団だ。


○グレートマジンガー [illegible]

ゲッターロボ

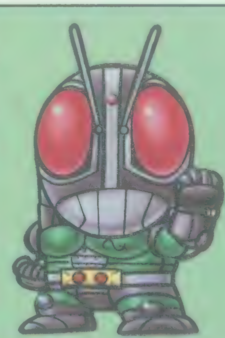

○3体のマシンが合体する合体メカの元祖。写真はゲッター1

マジンガーZ


○超合金Zをボディに使ったスーパーロボット。体の硬さなら負けない？

仮面ドリーマーズ

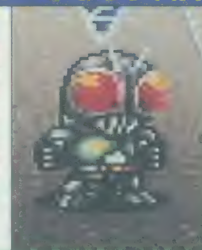
正義の改造人間、仮面ライダーのチーム。内野では仮面ライダーブラックRX、仮面ライダーV3などが活躍する。キックの得意な仮面ライダーだけに、ジャンプ力は全チーム中で一番かな？


○[illegible]

仮面ライダーV3


○ド派手の赤いボディが特徴。「SDザ・グレイトバトル」に続いて登場だ

仮面ライダーブラックRX


○東光太郎が変身する。体のバネを使った攻撃が得意なライダーだ

ミステリアスバァソンズ

仮面ライダーと敵対する悪の秘密結社、ショッカーの改造人間、怪人チーム。シャドームーンや死神博士ことイカデビルが所属。悪知恵の働く連中の集まりだ。外野は、ザコキャラの戦闘員が守る。


○死神博士[illegible]

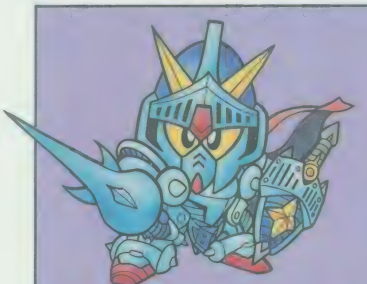
モンスタークラッシャーズ

チームの名前の通り、ビルや街を壊しまくる怪獣の所属するパワフルなチーム。古代怪獣ゴモラや宇宙忍者のバルタン星人などがいるぞ。肉体のパワーだけなら、このチームが一番かも…。


○バルタン[illegible]今回は[illegible]

ナイツ・オブ・ドラゴン

スダ・ドアカワールドを守るラクロアの勇者、騎士ガンダムをリーダーにした竜騎士団のチームだ。アルガス騎士団のキャラからも何体かのMSがチームに参加する予定。


○騎士ガンダム、スピ[illegible]

プラネッツボンバーズ

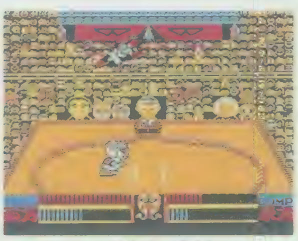
SDヒーローズとは対極のジオン側のMS軍団。サザビーやジオングが所属。映画の『機動戦士ガンダムF-91』から、悪の軍団クロスボーン・バンガードのMS、ビギナギナも登場する予定だ。


○[illegible]MSサザビー。実力は？

必殺技も登場するぞ

ヒーローには必殺技がつきものだが、今回の『バトルドッジボール』にも、必殺技が用意される。各キャラの必殺技など細かい部分はまだ公開できないが、コートの中での必殺技というノリは『SDバトル大相撲』に近い？


○必殺技は操作ではなく、エネルギーがたまると出せるらしいが…


○ぶっとんだ感覚の相撲、『SDバトル大相撲』。ほとんど反則？


○今回の決め手はどーなる？

実際のサッカーの臨場感やリアルさを忠実に再現!!

3 スポーツゲームだ! 全員集合

プロサッカー

発売日未定 イマジニア 8000円 税込

4M+16KRAM バッテリーバックアップ サッカー

ヨーロッパのNO.1サッカーゲームを移植

海外の優良ソフトをスーパーファミコンにガンガン移植しようと意気盛んなイマジニアがヨーロッパのNO.1サッカーゲームを移植することになった。開発は始まったばかりだが、入手した3枚のスーパーファミコン版の写真とパソコン版の写真で紹介するぞ。

このゲームはサッカーのリアルさを追求していてグラウンドと選手の大きさの比率が実際のものに近く、グラウンドが約8画面分もあるのに選手はかなり小さい。画面はグラウンドを真上から見た構成で、ボールを中心に上下左右に高速スクロールする。そしてボールに一番近い選手がプレイヤーの操るキャラとなる。

本邦初公開!!

SFC版



スーパーファミコン版の画面だ 選手がかなり小さいのがわかる?

実際のルールを適用

ルールも実際のものを適用している。ペナルティキックやコーナーキックなど、本物のサッカーをプレイしているかのようだ。ただし、あまりにもゲームが難しくなってしまうということで、オフサイドは省かれている。

ペナルティキック



選手たちが壁を作ってゴールに入れさせないように頑張ってるぞ

コーナーキック



コーナーキックもバッチリ再現。キックする方向も選択できるんだ

充実したモード

対戦モードはもちろん、このサッカーゲームにはいろいろなモードが用意されている。相手チームはキーパーだけという、練習用のプラクティスモード。8つのチームと総当たり戦を繰り広げるリーグモード。昨年行われたワールドカップの全出場チームと戦うことができる、スペシャルイベントのワールドカップモードなど、さまざまな試合を楽しむことができるんだ。このほかにも親善試合といった、相手チームを選んで戦うことのできるモードもあるよ。



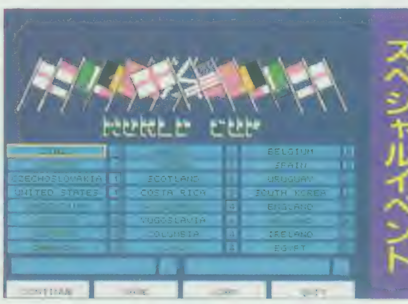
シングルゲームを選ぶと1人でやるか対戦するか尋ねてくるんだ

モード選択画面



これがパソコン版のモード選択画面。全部で9つもあるんだぜい

スペシャルイベント



'90年ワールドカップ全出場チームと戦えるワールドカップモード

ザ・リーグ



8つのチームと総当たり戦を繰り広げるというリーグモード

プラクティス



相手チームはキーパーだけというわゆる練習用のモードだ

※特に断りのない写真はパソコン版のものです。

スーパーファミコン

基本的な操作で多彩な攻撃、防御が可能!!

操作は十字ボタンとボタンという最も基本的な方法だが、ボールを持っているかいないかで操作方法が変化するんだ。また、プレイヤーはボールに一番近い選手しか操作できないが、そのほかの選手をコンピュータがボールの動きに合わせて制御してくれるので、多彩な攻撃、防御をすることが可能になっているんだ。



プレイヤーの操る選手の下には黒い線が表示されるので確認せよ

攻撃時

選手をボールに接触させるとボールは前に転がり、ボールの動きに合わせて選手を動かすとドリブルをすることができる。そして、選手がボールに接触しているときにボタンを押すと、プレイヤーの向いている方向にシュートを放つことができるんだ。また、ボタンを押したまま選手をボールに接触させると、8方向にパスをすることができる。ボタンを押したまま十字ボタンをパスしたい方向に入れて、そのあとボタンを離すとパスをするんだ。

ボールが高いとき

ボールが空中にあるときにボタンを押すと、ボールに一番近い選手がヘディングをするんだ。そのとき十字ボタンでどの方向にヘディングするのかを選択することもできる。



コーナーキックをヘディングで阻止。タイミングが[illegible]



ゴールが見えたらシュートだ!! おおーっと、キーパー横っ飛び!!



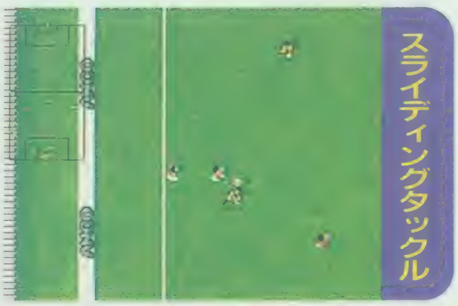
ドリブルで相手ゴールを目指す。それにしても広いグラウンドだね



十字ボタンで方向を定めてボタンを離せ。写真は右上にパスをしているところだ

防御時

相手選手がボールを持っているときは、ボールに一番近い選手を操作してボールを奪うことになる。このときボールを持っている相手選手が近いときにボタンを押すと、スライディングタックルをすることができる。また、キーパーはコンピュータが制御してくれるので防御に専念できる。

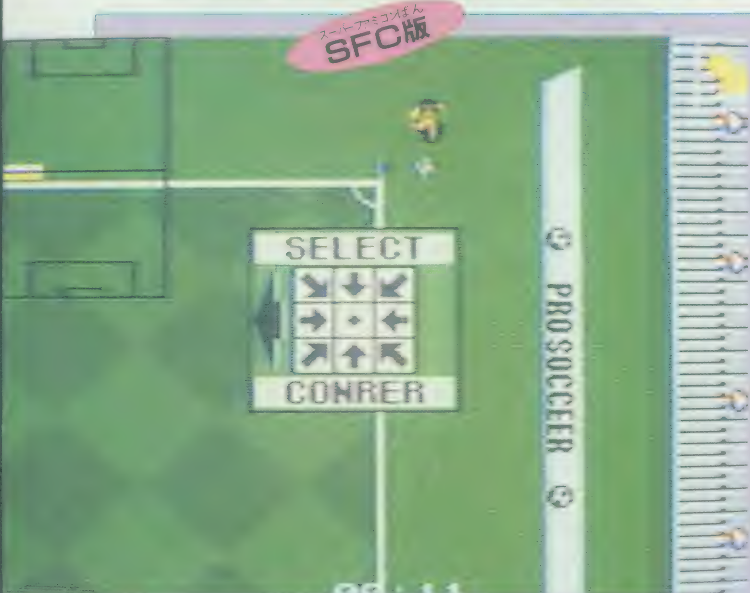


スローインしてきたところをスライディングタックルだっ[illegible]

遊びやすく操作しやすくイマジニアがアレンジ!!

スーパーファミコン版『ポピュラス』でパソコン版をも超えるほどの遊びやすさと操作性を実現してくれたイマジニア開発スタッフ。このゲームをどのようにアレンジするのか期待されるところだ。

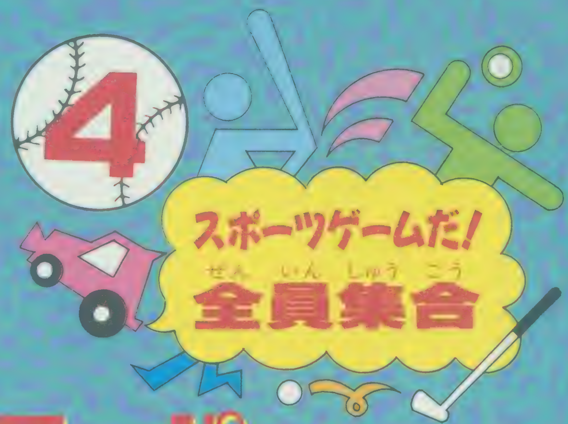
操作性に関してはもともとパソコン版もコントローラで操作するのでスーパーファミコンに移植するにあたって問題はないと思われるが、ボタン1つでパスとシュートを使い分けるのが難しく、プレイヤーの思い通りにならないことがよくあるのだ。スーパーファミコン版のコントローラにはボタンがたくさんついているので、問題なく解消されるだろう。ほかにもまだまだアレンジが成されると思われるが、遊びやすさ、操作性をじっくり検討するとのことだ。



スーパーファミコン版のキャラは[illegible]



画面は[illegible]開発中[illegible]



スーパーウルトラベースボール



あの「超人ウルトラベースボール」が、スーパーになって帰ってきた!! また超人パワーが見られるぞ!!

5月末発売予定

カルチャーブレーン

8800円 別

未定

バッテリーバックアップ

野球

あのウルトラが帰ってきた!!

ファミコン版の「超人ウルトラベースボール」がスーパーファミコンに登場!! もちろん、超人パワーも健在のまま帰ってきたのだ。

ゲームは、通常モードと超人モードの2つがある。その他にも、自分だけのオリジナルチームを設定することができるエディットモードがある。



今回は、どんな超人プレイが登場してくるのかな?



ファミコン版、スーパーファミコン版を比較してみよう

ファミコン版とスーパーファミコン版の2つを比較してみた。基本的なゲームシステムには、大きな変更はない。ただし、スーパーファミコン版では、超人プレイの数が増えているらしいぞ。あとは、当たり前のことだけど、画面がすごくキレイになったんだ。



スーパーファミコン版

前作よりも、グラフィックなどがキレイになり、超人プレイの数が増えた。全体的に完成度の高いソフトだろう。



ファミコン版

野球ゲームで、魔球や必殺打法などを初めて取り入れたソフト。通常、超人、エディットの3つのモードでプレイすることができる。



超人パワー健在!!

このゲームの最大のウリは、やはり、アニメやマンガの世界に登場するような、超人プレイの数々だろう。そこで、今回は、入手したての超人プレイの画面写真を公開しちゃうぞ。この3枚の画面写真を見てもらえばわかると思うが、超人パワーの興奮そのままで、迫力は、はるかにUPしているぞ。他にも、色々な超人プレイが登場する予定だぞ。

爆発打法





ヒュ～!!

投手分身投法



秘打





○うまく使いこなせれば、大量得点のチャンスになるぞ



○超人パワーを使うときは、タイミングを良く見て

スーパーファミコンの能力をフル活用

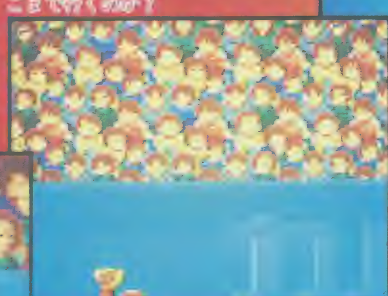
この「スーパーウルトラベースボール」では、様々なところで、スーパーファミコンの機能が使われている。例えば、外野手の方へ打球が飛んで行くと（ホームラン）画面が徐々に大きく写し出される。それに、このゲームのウリの1つである、超人パワーを使ったときの画面表示もキレイになり、投手や打者などがチラつくことがなくなったんだ。この他にも、スーパーファミコンの機能をフルに活用した画面がドンドン作られているらしいぞ。今後の情報に注目しようぜ。

もうちょっとで会えるよ!!

○打球がグングンのびて、スタンドへ向かっているぞ



○まだまだ、のびているぞ。どこまで行くのか？



○打球が消えてしまった!? ホームランなのかな？



○画面のチラつきは、まったくないんだ



ズ～ム ズ～ム ズ～ム!!

愉快な選手の動きに注目してほしい!

白熱プロ野球 ガンバリーグ

夏頃発売予定

エピック・ソニーレコード 価格未定

8M + 64KRAM
バッテリーバックアップ
野球

5 スポーツゲームだ! 全員集合

野球ゲームは見ためが大切

このゲームで最初に目につくところは、選手たちのユニフォームや選手たちの動きが細かく描かれていること。

球場も開閉式のドームなどが用意されて、他にも2種類のタイプの球場がありその中から選択できる。2人の対戦も、もちろんプレイできる。

ユニフォーム

ユニフォームは各チームで違い、色が違っているだけではなく、ラインが入っていたりして各チームが一目で分かる。

チームは12チームあってそれぞれ特徴あるユニフォーム。

バッティングフォーム

バッティングのときのフォームもよく描かれている。

ユニフォームのシワや髪の毛のなびくところなんかが細かく描かれている。

バントのときには中腰になってバットを構えるぞ。

ピッチングフォーム

ピッチャーにはアンダースローやサイドスローがあって、ピッチングフォームがかなり違うので、こちらもなかなかおもしろい。


基本画面はバックネット側からピッチャー方向を見た画面


ランナーが出ると画面上部に、1塁なら右、3塁なら左に表示


ファインプレイも操作しだい!

チームA


白いユニフォームのソデは赤、青いアンダーシャツのチーム

チームB


ブルーが主体のユニフォームのチーム。赤のラインがキメ手

チームC


白いユニフォームにオレンジのライン。黒のヘルメットがイイ


バッターボックスに入ったらよくボールをみて振るように


スイング中はバットがこんなにしなってよく飛びそう


これでホームランをカッとばせ


ランナーがいないときは大きく振りかぶって大きなモーションで投げるぞ


このピッチャーは上から投げ下ろすタイプのピッチャー


このピッチャーは横投げ、サイドスローのピッチャーのようだ


ランナーがいるときはこのようにセットポジションで投げるぞ

選手たちのハッスルプレイは見もの

選手たちは操作しだいで、よろこんだり悔しがったりする。

うまく操作すればファインプレイがみられるし、三振なんかしてしまうとバットをへし折って悔しがる。このへんもこのゲームをする上での見どころである。



○バントがうまくきまりそうだ!



○ムリにファインプレイをしようとしてもだめだよ



○どんなに力のこもったスイングもボールに当たらないと意味ナシ

表情編

三振したときはもちろん、エラーやデッドボールのときの選手の表情も豊かだ。

実際にプレイするときにはあまりこういう顔はみたくないものだ。

三振するとこうだ!



○三振してしまうとご覧のようにバットをへし折って悔しがるぞ



○アウトでベンチに帰る姿はいつみてもなさけない



○エラーすると目玉がとび出る



○オウ! 痛そうな顔。でも男ならガマン! ガマン!

プレイ編

今まではグラフィックのきれいなところに注意していたが、操作する上での便利なところも多くある。

バントはYボタンを押したままでき、はなせば見送る。ボールのときは見送るように。

守備のとき、もう少しで捕れそうな球に向かってAボタンを押すとジャンプして捕ってファインプレイになる。

フォークを投げると球が分身したようになって、タテに球が変化しているのがわかる。

まるで分身魔球!



○これは分身魔球というわけではなくて、フォークなどの変化球を投げるとこうなるのだ



○ボールをよくみてコースがはずれていれば見送るように



○見事ボールにとびついたぞ。ファインプレイは気持ちイイ



話題の3Dシステムを大解剖

NEW 3D GOLF SIMULATION

遥かなるオーガスタ™

4月5日発売予定

T&Eソフト　9800円　消費税別

8M + 64K RAM

バッテリーバックアップ

ゴルフ

このゲームの"3D度"を探る

名門コース、「オーガスタ・ナショナル・ゴルフクラブ」が、このゲームの舞台。それだけでもかなりの魅力がある。しかし今回は、もうひとつの魅力である"3Dシステム"について追求していこうと思う。特に、コース背景に強いスポットを浴びせてみた。とくとご覧いただきたい。



➡ゲーム設定だけでなく、視覚的にも実際のゴルフを見事に再現



➡ゴルフの実写風景と比較しても、そのリアルさには圧倒させられる

これぞ3D

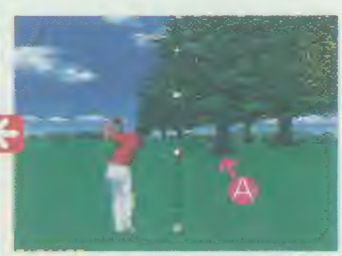
背景をリアルに見せるために、いろんなジャンルのゲームに用いられる3D画面。ゴルフゲームも、いくつかこのタイプがある。しかしそれは、単に背景に影をつけただけだったり、同じ背景を何回も使い回していくものも多かった。が、このゲームでは、その不自然さがない。ボールが落ちた地点からの視点が、新たに処理されるのだ。それを、下のイラストと実験1とで証明。



⬆実際のゴルフでは、一番奥のCの木のところにボールが飛べば当然…



⬆Cの木のところにボールが落ちる。そして今度はCの木が目の前に迫る



⬆実験1。このゲームで、Aの木を目掛けてショットしてみる



⬆…結果。Aの木が目の前にある。背景は使い回しされないシステムだ

メーカーの開発担当者に聞く

「このリアルな3Dシステムは、3つの機能が組み合ってできているんです。」と答えてくれたのが、T&Eソフトの開発担当の西脇さん。では、この3つの特徴とは？〈機能1〉は、常にボールとコース上にあるすべてのものを、一つの面で結んでおく機能。これで、どの場所にボールが飛んでも、その位置からの背景が見渡せる。〈機能2〉は、物の外縁だけを線で描く機能。これでコース上の起伏を、ワイヤーフレーム（マス目状の線）で表現が可能だ。〈機能3〉は、高いレベルのグラフィック。この3つが1つにまとまり、ゲームが進むわけだ。



⬆4大メジャー競技の1つが行われるほどの名門コースだ



➡機能1の参考写真。ボールと背景は常に面で結ばれている



➡機能3の参考写真。美しい背景がゲームをより演出する



⬆機能2の参考写真。これで起伏や距離感を確認する

スーパーファミコン

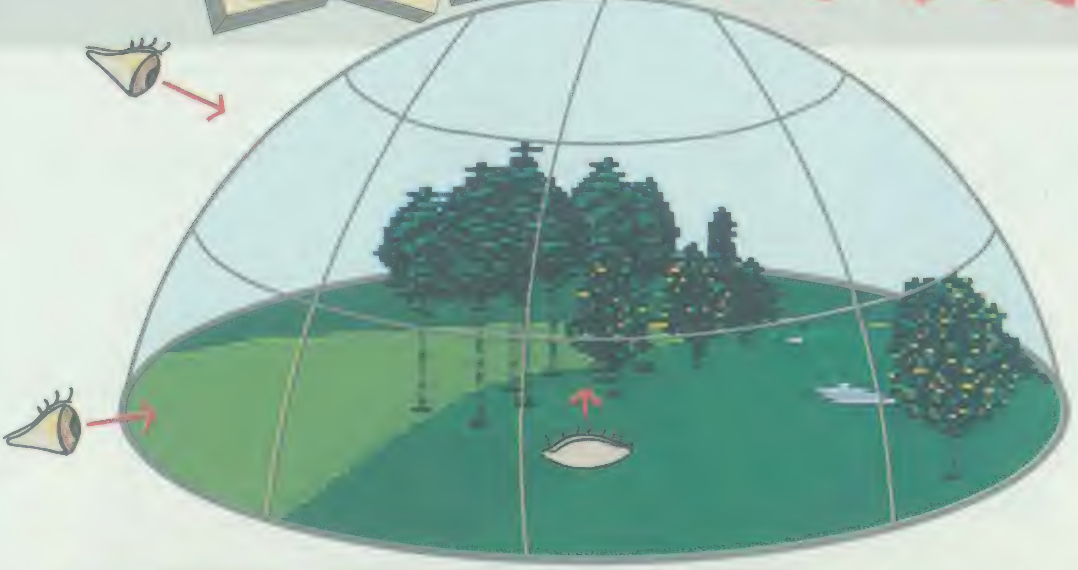
3D視点イメージドーム

コース背景を分析してみる

ここで実際のコースで、このゲームの背景に対する〝こだわり〟を分析していこう。

現在のボールのある位置を中心に、いろんな角度からコースを見渡せるこのゲーム。

このシステムをイメージしたのが、左の「3D視点イメージドーム」。コース上に、料理で使う〝透明なボウル〟をかぶせたと考えてよい。丸い地球をも再現しているのだ。



木（林）

外で見掛ける木。同じ位置に立って、角度を変えながら見ていくと、いろんなふうに見える。角度によっては、後ろの背景と重なったり…。ここでは、3段階（A〜C）視点を変えて、コース上の木が実際と同じに見えるのか分析。



見る角度によって、木はいろんなふうに見える



視点A。ここから見るとアとイはかなり離れている

視点Bは少し北の方角に視点を移動。だいぶ近づく

さらに北へ移動した視点C。アとイが重なり合った

空（雲）

車に乗ったとき、近くのものはすぐに視界から消えてしまうのに、空の雲だけが常に視界にある。このゲームでは、そのような背景の遠近感もリアルに再現。近くのものと、遠くのものとの区別がなされている。ここでは、2段階の視点（D〜E）でそれを分析。

雲は大きく見えても、かなり遠い位置にあるのが実際だ





視点D。点線、後ろのクラブハウス、画面の左はしの3点に注目して見よう

視点E。矢印の木は画面から外れそうなのに、雲は同じ位置を保っている

その他

コース上には、スコア（プレイ）を左右するいろんな障害がある。例えば、バンカーや池、川など。このゲームでは、これらの障害に落ちるときの、こった〝演出〟は見られない。代わりに、実際の起伏や、地形などに徹底してポイントを絞っているのだ。



池（川）に落ちるそのことよりも、地形を優先的に考えている

バンカー。大きなくぼみは、これも〝障害〟という感じだ



18ホールすべての戦略講座

攻略 ジャンボ尾崎のホールインワン HOLE IN ONE





発売中
HAL研究所 8900円 消費税込
カセット 8M
ゴルフ

4つのショット、ボクならこう使う

まず、いいスコアを出すためには、いろんな球筋のショットを、そのときの状況に応じて使い分けなければならない。これから述べる4つのショットは、最も一般的でどれも実用的。このゲームでは、それらがすべて打てる設定だ。ここで、その使うポイントについてアドバイスしよう。

1 スライスボール

これは主に、右方向にボールを打ち込むときに使う。例えば、前に林があって、右の方向にある目標地点が見えない、なんていうときには有効。


1打目をこの球筋で打つホールが数カ所あるよ

2 フックボール

左方向にボールを打ち込むならこの球筋。例えば、右の方向にバンカーがある、これを避けるために、左の方向にボールを出す、などに使える。


この球筋のボールでバンカーを避けたショットだね

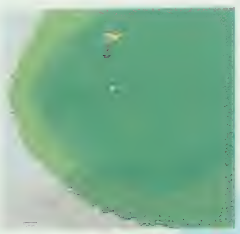
3 トップスピン

これはボールが地面に落ちてから、前に転がるようになる球筋。また、低く飛んでいくため、向い風が強く吹いているときには有効だ。


飛距離の欲しい1打目などにはもってこい

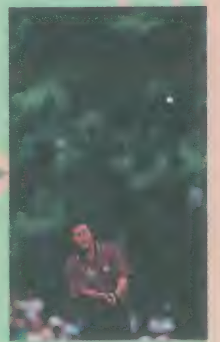
4 バックスピン

ボールが前に転がるトップスピンに対し、これは後ろに転がる（戻る）。また、高く上がるために、グリーンへのアプローチなどに使える。


カップ手前でピタリと止める。ナイスアプローチだ

ここでホールごとの戦略講座を開講しよう

さて、いよいよホールごとの戦略講座を始めたいと思う。さっそくその内容についてだが、各ホールごとに使われている、全体マップのショット筋。これは、ボクがそのホールで〝バーディ〟を出したときのものと同じショット筋だ。これを参考にプレイすれば、必ずいい結果が望めると思う。まずは、練習モードでコースをマスターしてみよう。



ボクに勝てるようになったら一人前だね。まずは左で表の見方の解説だ



ホール 1

403Y PAR 4

1打目に、きっちりフックボールを打つのだ

1打目―フックボールでコース左側の林の上を越え、Ⓐ地点をキープ。2打目―SWでグリーン左側へオン。ただし向かい風のときは、PWでやや強めに打たないと、手前のバンカーへ落ちてしまうよ。





◆ここはⒶ地点をオーバーして落ちやすい。PWでスライスさせて脱出だ



グリーン

◆手前はかなりの下り。奥のバンカーに注意して、少し強めに打った方がいいね

ホール 2

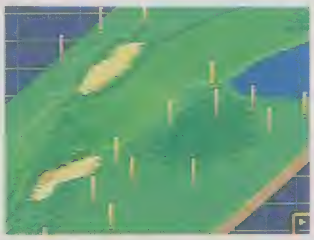
351Y PAR 4

グリーンねらいは、あくまでも手前、手前

1打目―コース右側の林の上を越えるようにボールをスライスさせてⒶ地点へ運ぼう。

2打目―PWあるいは9Iで弱めに打って、グリーン手前にオン。ここで強めに打てば、バンカーへ落ちる可能性大だよ。





◆ここはバンカーより、その周りに落ちやすいね。ここからは、9Iで池越えだ



グリーン

◆わりと平たん。でも、周りはすべて下りでバンカーが3つある。強く打つのは禁物

クラブの記号…1～5W＝1番ウッド～5番ウッド／1～9I＝1番アイアン～9番アイアン／PW＝ピッチングウェッジ／SW＝サンドウェッジ／PT＝パター

ホール 3

519Y PAR5

難所！ 練習モードでじっくり修業を



1打目―追い風のときはⒶ地点へ。それ以外のときは、池の手前へ。
2打目―1または3Wでフルスイング。グリーン付近まで一気に飛ばせ。
3打目―Ⓒ地点を目標にスライスボールでアプローチ。クラブはSW。



○1打目を打つときに、追い風が吹いていなかったら9Iでここへ落とそう

グリーン

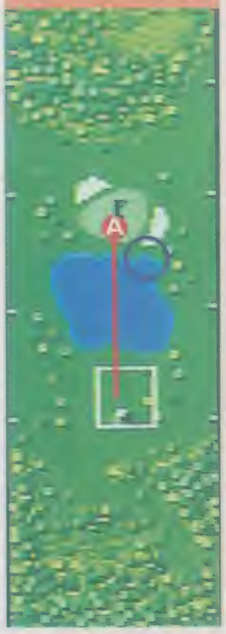


○中央の部分は下り。だから球足が速い。逆にこれを利用しよう。弱めに打てばいいぞ

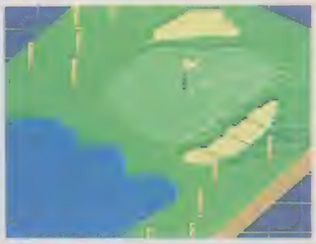
ホール 4

182Y PAR3

風を考えないと、池とバンカーがお待ちかね



1打目―池よりも、むしろ奥のバンカーに気をつけるべき。また、風の影響も十分考えよう。まっすぐ打つという姿勢と、正確なショットさえすれば、バーディは確実だ。ホールインワンも夢じゃないホールだよ。



○1打目はズバリ、8番アイアンがベストだ。これで少し弱めに打てばOKだよ

グリーン



○右手に見える段々が気になるね。ここは、押し込むように少し強めに打ってみよう

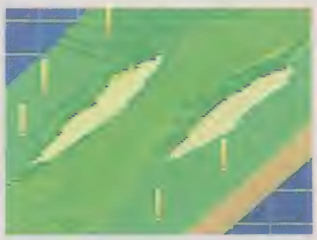
ホール 5

417Y PAR4

正確なショットさえすれば、楽勝、楽勝



1打目―フェアウェイ中央の、くびれた地点を目標にまっすぐにショットを打とう。
2打目―3～5Iで、グリーンやや左寄りへフルスイング。一気にカップをねらってみよう。まっすぐに打てば大丈夫だ。



○両脇にバンカー。でも、まっすぐに正確なショットでクリアできる。ガンバレ

グリーン



○もっこりしている中央部分。ここは、Ⓑ地点の方向から弱めに打ったほうがいいね

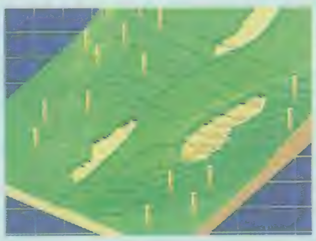
ホール 6

374Y PAR4

バンカー多し。1回ぐらい落ちてもめげるな



1打目―左側のバンカーの上を越えるように、フックボールを打って、Ⓐ地点はキープしよう。
2打目―8、9Iでグリーン手前へ。風の影響も十分考えて、左右のバンカーには落ちないようにしたいね。



○手前右のバンカー、この付近は起伏が激しいぞ。Ⓐ地点までしっかり打とう

グリーン



○平たんで速いパットもわりと入るぞ。Ⓑ地点側から、すなおに打つのがベストだね

クラブの記号…1～5W＝1番ウッド～5番ウッド／1～9I＝1番アイアン～9番アイアン／PW＝ピッチングウェッジ／SW＝サンドウェッジ／PT＝パター

ホール7

518Y PAR5

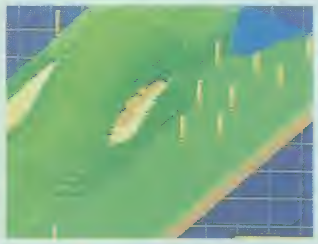
池の手前からの、正確なショットがカギ



1打目―フルスイングでスライスボールを打って、Ⓐ地点をキープ。

2打目―3～5Wで、グリーンやや左側を目標に一気に池越えだ。

3打目―グリーン中央付近へ一直線にオン。クラブはSWがベスト。



○特に、右手前のバンカー付近はやっかいだね。ここは左側にボールを落とそう

グリーン



○下半分は大きな盛り上がり。ここはぜひ、Ⓒ地点からのパットをすすめたい

ホール8

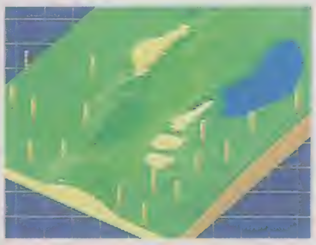
355Y PAR4

フェアウェイのくぼんだ部分に一点集中だ



1打目―フェアウェイ中央付近を目標にフルスイング。さらに、追い風のときはグリーン手前までねらってみよう。

2打目―4～7Iでグリーン左寄りへオン。このとき、心持ち強めに打つことがポイントだよ。



○3つの連続バンカーはクセモノ。落ちたらムリをせずにフェアウェイへ出そう

グリーン

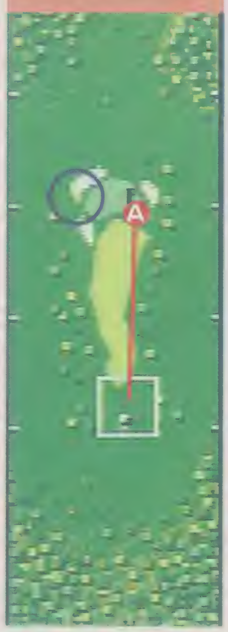


○中央を横切っているくぼみ。ここは、Ⓑ地点側からすなおに打てば攻めやすいね

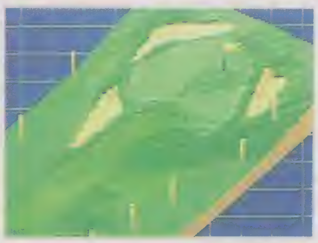
ホール9

211Y PAR3

1打目は弱めに、1オンしなくともあせるな



1打目―クラブはズバリ3W。風の影響を十分考えて、正確なインパクトさえすれば、まず確実に1オンできるよ。でも、インパクトのタイミングが早かったり、追い風のときにフルスイングすれば、バンカーもありうる。



○グリーンの手前はしは大きな下り。しっかりグリーン上にのせることが大事だ

グリーン



○Ⓐ地点から攻めると、カップは下りの方向にあるんだ。ここから弱めにパットだ

ホール10

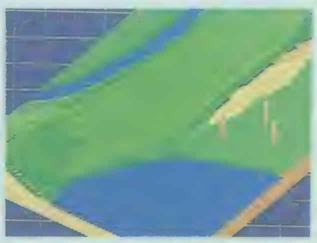
452Y PAR4

池にビビらず、豪快な1打目を期待する



1打目―フェアウェイ中央の、Ⓐ地点を目標にフルスイング。このとき、手前のバンカーの方向からスライスさせるとうまくいくよ。

2打目―7～9Iでグリーンやや手前にオン。方向はほぼまっすぐに。



○問題は奥の川。池を避けようとするとジャポン。ここはバンカー側の方が安全

グリーン



○奥に向かって長い下り。ここは、その下りのラインにのせてしまうのがテクだね

ホール 11

529Y PAR5

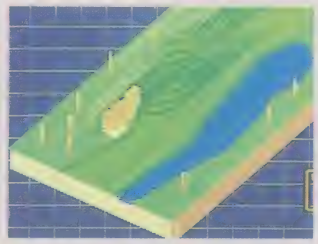
はっきり言って、イーグルも夢じゃない



1打目—Ⓐ地点までフルスイング。スライスボールを打とう。

2打目—6〜8IでⒷ地点まで。また、3Wで一気に2オンを、ねらってもおもしろいぞ。

3打目—SWで確実にグリーン左寄りにオン。



●一見難所でも、奥の斜面にボールを落とせば、フェアウェイに転がるぞ

グリーン



●ここは左右両端から攻める。力の加減は弱めがいい。くぼみのラインを利用するんだ

ホール 12

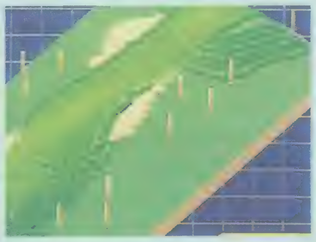
423Y PAR4

アプローチがカギ。じっくり攻めよう



1打目—フェアウェイ右の方向から、スライスボールでⒶ地点へ。もちろんスイングはフルに。ただし向かい風のときは、左側のバンカーを考えて、パワーを控えた方が無難。

2打目—4〜7Iでグリーン手前に落とそう。



●盛り上がりの下にバンカーが。この地点の先に1打目を運ぶべきだね

グリーン



●ほぼ平たん。奥のバンカーも気にすることなし。Ⓑ地点側から一気に押し込もう

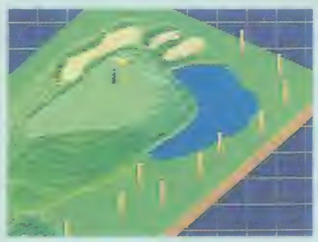
ホール 13

177Y PAR3

人の足？ バンカーは指の部分だね。要注意



1打目—クラブはズバリ3I。これで無風のときは、フルスイング、正確なインパクトで、ホールインワンも夢ではない。でも、風があるときは別。特に向かい風のときは、5Iでグリーン手前に落とす攻めをすすめたい。



●ご覧の地形、1オンに自信がなければ、グリーン手前に落とした方が無難だぞ

グリーン



●カップの周りは平たん。すなおに打とう。力があり余ると下り斜面に向かうよ

ホール 14

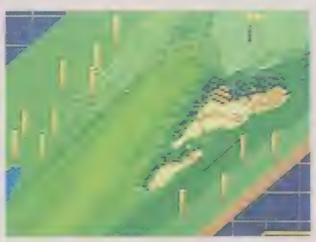
391Y PAR4

カップまでほぼ一直線。正確なショットでGO



1打目—ほぼまっすぐに打てば、間違いない。フルスイングと正確なインパクトで、Ⓐ地点を確実にキープしよう。さほど難しくはないよ。

2打目—奥のバンカーに注意して、9Iで一直線にショットを打とう。



●右側のバンカー、傾斜はヤケに目につくね。ここは当然、左側をねらうべきだ

グリーン



●全体的に平たん。右端の傾斜から打つときを除いて、すなおに打っていけるぞ

クラブの記号…1〜5W＝1番ウッド〜5番ウッド／1〜9I＝1番アイアン〜9番アイアン／PW＝ピッチングウェッジ／SW＝サンドウェッジ／PT＝パター

ホール15

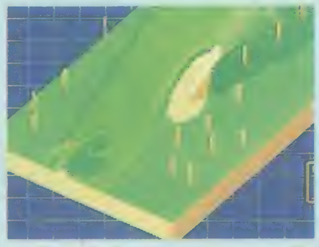
469Y PAR4

カギはアプローチ。アイアンでしっかり打て



1打目─Ⓐ地点の左にあるバンカー。ここに落ちないようにするには、①、右の林の方向からスライスボールを打つ。②、フルスイングする。これさえできれば楽勝だ。

2打目─4～6Iでやや強めに打てばOKだ。



1打目をミスショットすると、ボールが落ちやすい地点。PWで脱出しよう

グリーン



どの方向からも、まず問題なくパットできるであろう。すなおに打っていこう

ホール16

533Y PAR5

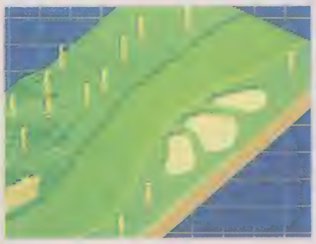
目指せイーグル！ アプローチは手前に



1打目─左の林の方向から、フックボール＋フルスイングでⒶ地点へ。

2打目─6～9IまたはPWで、Ⓑ地点まで。このとき少しフックさせればバンカーよけになる。

3打目─グリーンほぼ中央へオン。SW使え。



3つの連続バンカー。万一落ちたら、アイアンでフェアウェイまで運ぼう

グリーン



奥の傾斜に注意。Ⓒ地点側から打てば、被害が少なくて済む。攻めはぜひここからだ

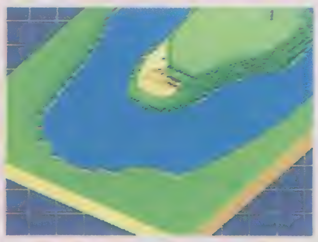
ホール17

162Y PAR3

風、クラブを考えて、絶対1オン！



1打目─クラブは8I。これで、ホールインワンも十分ねらえる。でも、正確なインパクトとフルスイング、しかも無風の状態のときに限定されてしまうんだ。そこでおすすめは7I。これで少し弱めに打ってみよう。



非常にきわどい地形だね。でも、カップ手前に落とすつもりで打てば、わりと楽

グリーン



平たんだから、長いパットが決まる確率も高いね。すなおに打てば、問題はないよ

ホール18

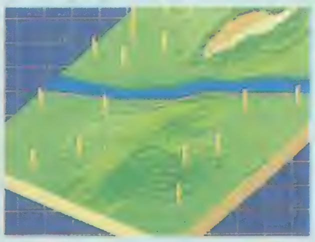
420Y PAR4

バンカーに注意して、きっちり締めくくろう



1打目─川越え？ あまりにも危険が多いよ。ここは、5Iでその手前に落とすのが無難だ。

2打目─1W、フルスイングで一気にグリーンオンだ。少しスライスさせればいい結果が望める。最後まで気を抜くなよ。

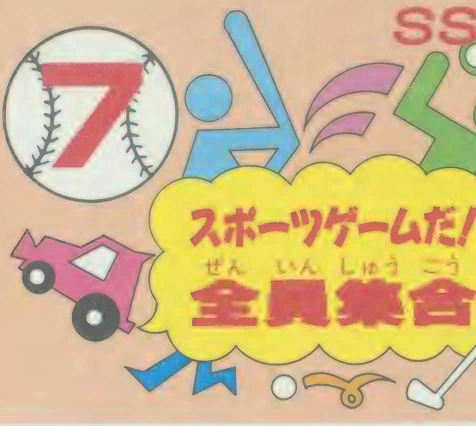


フェアウェイを横切る川。1打目でボールが落ちやすい、やっかいな地点だ

グリーン



手前の傾斜からのパットはかなり難しい。Ⓑ地点側から少し弱めに打つのがいいね



SS7までをマップで完全ガイド

攻略

JALECO RALLY BIG RUN™

ビッグ ラン

THE SUPREME 4WD CHALLENGE

3月20日発売予定

ジャレコ 8700円 消費税別

8M

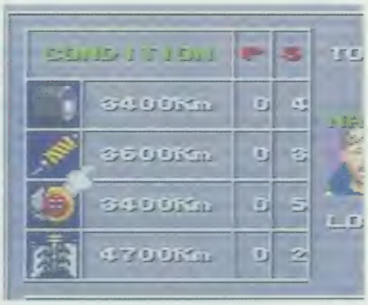
レース

レース前の組み合わせがポイント

このゲームでの大きなポイントは、チーム作りだ。チーム選択のミスは、すぐにタイムロスにつながる。特にスポンサーの選択は、車の性能にもかかわってくるので重要だ。下に、スポンサーのデータと、最もバランスのとれていると思われるメンバーを載せておいたので、参考にして欲しい。



スポンサーによって所持金や、最初に持っているパーツ数が違う



車の性能、パーツの寿命などもスポンサーに影響される

スポンサー	最高速	所持金	タ	サ	ブ	エ	タ耐久	サ耐久	ブ耐久	エ耐久
PIONEER	276	73400	3	4	2	1	3100km	3300km	3100km	4400km
NICHELIN	256	70000	3	4	4	1	4000km	4200km	4000km	5300km
CITIZUN	268	66800	4	3	5	2	3400km	3600km	3400km	4700km
NOBIL	252	58400	5	5	4	3	3600km	3800km	3600km	4900km
JALECO	248	89400	0	0	0	0	3800km	4000km	3800km	5100km
FROM B	264	86000	0	2	0	0	3500km	3700km	3500km	4800km
SOMY	272	83200	1	0	3	0	3300km	3500km	3300km	4600km
CHELL	260	78400	2	3	2	0	3700km	3900km	3700km	5000km

略号説明

タ…最初のタイヤ所持数
サ…最初のサスペンション所持数
ブ…最初のブレーキ所持数
エ…最初のエンジン所持数
タ耐久…タイヤの耐久度(km)
サ耐久…サスペンション耐久度(km)
ブ耐久…ブレーキの耐久度(km)
エ耐久…エンジンの耐久度(km)

おすすめメンバー

スポンサー	CITIZUN
ナビゲーター	KOWAN
サポート	ERIKSOON
メカニック	FRANKEN

SS1 トリポリ～ガダメス

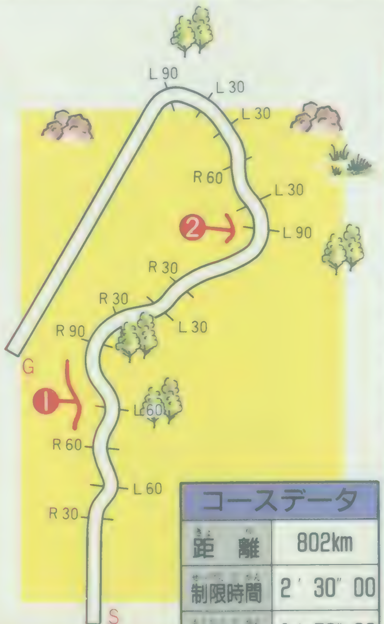
ここは、最初と言うこともあって簡単なコースだ。道路に起伏がなく、敵車も少ないぞ。当然パーツの痛みも少ないので、パーツ交換は不要。制限時間が長いので、このコースでできるだけタイムをかせいでおこう。

① 中央は危険だ

ここで敵車が2～3台でてくる。ほとんどの車は、路肩を走っているため問題はない。しかし、1台だけ道路のほぼ真ん中を走っているのがいるのだ。この車は、左側からよけるようにしよう。



真ん中を走っているとぶつかる



コースデータ	
距離	802km
制限時間	2' 30" 00
目標時間	1' 50" 00

② 直角カーブ

ここの直角カーブは、普通に走っているとアウトにふくらみ、木にぶつかってしまう。ナビゲーターの指示がでたらすぐに、ハンドルを、左いっぱいにきろう。そうすれば、アクセル全開で走り抜けることができるぞ。



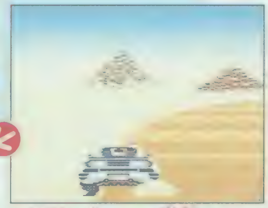
このカーブは全開で走り抜こう

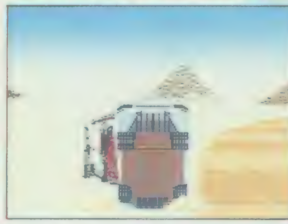


ここは、スタートからほぼ中間地点までが、まっすぐな道というコースだ。それだけに難易度も低く、走りやすい。ただ、直線が終わったとたんに夜になり、真っ暗になるので、ナビゲーターのサインを見落とさないようにしよう。

①事故車は右に

ここのカーブは、左の路肩に事故車が放置されている。アクセル全開で、走って来ると、必ずこの事故車にぶつかってしまう。ナビゲーターのサインを見たらすぐに、減速して右側によろう。


直線の終わりで減速をしていないと…


このようにぶつかってしまう



コースデータ	
距離	1055km
制限時間	2′20″00
目標時間	2′00″00

②必ず減速だ

ここは夜で視界が悪く、しかも道路の両側に家が並んでいる。ここ以外では多少路肩にはみ出ても、障害物がないので大丈夫だが、ここだけはぶつかってしまう。必ず、減速して走ろう。


視界がせまいので慎重に走ろう



ここは、砂漠が舞台の長距離コース。途中にある砂嵐地帯では、道が消えるのでナビゲーターの指示だけが頼りだ。前2つのステージでパーツ交換をしなかったので、ここをスタートする前に、すべてのパーツを交換しておこう。

①木は半ズラシで

ここの地点では、木が障害物となっている。これに正面からぶつかると、車が止まってしまう。しかし、車の左右の端なら、ぶつかっているように見えても、通り抜けることができるのだ。ここに来たら、大きく木をよけるのでなく、車の端をこすらせるようにしよう。こうすれば、車の動きが少なくてすみ、タイムロスをふせげるぞ。


細い木だが、正面からぶつかるとこのように止まってしまうぞ



コースデータ	
距離	1242km
制限時間	2′00″00
目標時間	1′50″00

②砂嵐地帯

砂嵐地帯では、視界が悪くなるだけでなく、道が完全に見えなくなってしまう。しかも、普通の道よりも、はるかにパーツの痛みが激しくなるぞ。ここをうまく走るコツは、ときおり出てくる草を目印にすることだ。草と草の間が、消えている道なのだ。ナビゲーターの指示に気を配りながら、草を目印にして走るようにしよう。


草を目印にして走っていこう

画面上の、ナビゲーターの指示を見逃さないように




砂嵐が起こったらとりあえず直進しよう

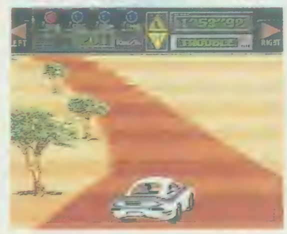
マップ上の記号の見方　S…スタート　G…ゴール　U…登り坂　D…下り坂（大、中、小…坂の勾配の大きさ）
R…右カーブ　L…左カーブ（30、60、90、120…カーブの大きさ。単位は度）（木）



ここは、全体的に急カーブの多いコースだ。難易度としてはさほど高くない。前のステージでパーツが痛んでいるはず。パーツ交換がポイントとなる。あとあとのためにも、できるだけギリギリまでパーツを持たせるようにしよう。

1 直角複合カーブ

ここのカーブは、左右交互の直角カーブとなっている。しかも、ここは大きな登り坂で、道路の先がほとんど見えないのだ。そしてこのカーブ直後に、木が生えている地帯があり、路肩にはみ出して走っていると、ぶつかってしまうぞ。ここのカーブにさしかかったら、左カーブが終わる前に、素早く右にハンドルをきるようにしよう。


道路の先が見にくいので危険



2 必ず減速だ

ここは、路肩に木が生えていて、大きな起伏があり、さらに直角カーブが連続している。木にぶつからないことを第一に考えて、スピードを抑えて走るようにしよう。


減速をしておかないと、路肩の木にぶつかってしまうぞ

コースデータ	
距離	924km
制限時間	2′17″00
目標時間	2′05″00



ここは距離こそ短いものの、岩などが多く、パーツの痛みが激しいコースだ。コース中にある岩などには、極力触れないようにしよう。乱暴に走ると、たとえスタート前にパーツをすべて交換しても、ゴールまでパーツはもたないぞ。

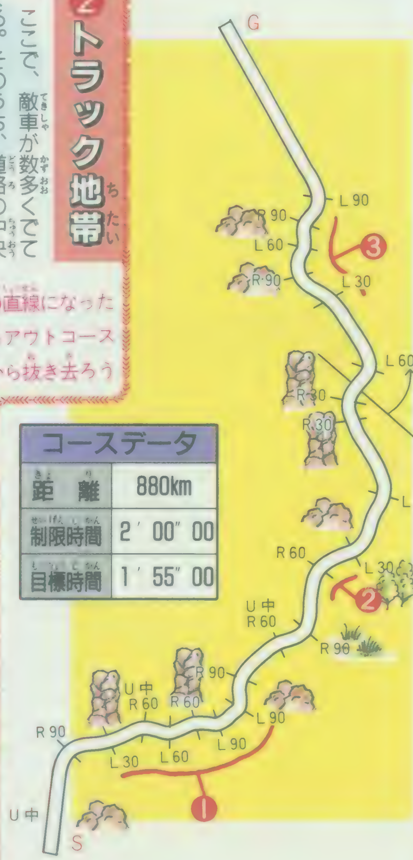
1 ハンドルを素早く

ここは、岩の柱があちらこちらに障害物として立っているぞ。この柱にぶつかると、車が止まるだけでなく、かなりパーツが痛んでしまう。ここは慎重に、ハンドルを素早くきってよけていこう。


岩の柱にぶつかると、止まるだけでなく、パーツの痛みも大きい


岩の柱も木と同様に、車に少しこするようにすると…


よけることができるのだ



2 トラック地帯

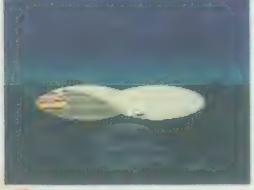
ここで、敵車が数多くでてくる。そのうち、道路の中央を走っている車は、クラクションをならしてもよけないものが多い。しかも路肩には岩があるために追越しにくい。カーブの合間の短い直線で、一気に抜き去るようにしよう。


直線になったらアウトコースから抜き去ろう

コースデータ	
距離	880km
制限時間	2′00″00
目標時間	1′55″00

3 岩は必ずよけろ

ここでは、岩が道路のあちらこちらに落ちている。岩は、触れてもスピードはそれほど落ちないが、パーツの痛みが激しい。できるだけ触れないように。


暗くて見えにくいので注意

マップ上の記号の見方　S…スタート　G…ゴール　U…登り坂　D…下り坂（大、中、小…坂の勾配の大きさ）
R…右カーブ　L…左カーブ（30、60、90、120…カーブの大きさ。単位は度）　(木)　(草)　(砂)　(家)　(岩)　(岩柱)　(水たまり)



ここは、敵車が多いコースだ。そのぶん、障害物は少なくなっているぞ。ここの後半も、道が消えて見えなくなるぞ。コース通りに走らないと、タイムロスにつながるので、ナビゲーターの指示をしっかり見て走ろう。

❶事故車多発

ここでは、事故車が路肩に放置されている。このあたりでは、カーブの外側のほとんどに事故車があるぞ。このポイントだけは、少し減速して走るようにしよう。



○カーブごとに事故車がある



コースデータ	
距離	920km
制限時間	2′20″00
目標時間	2′05″00

❷道消失地帯

ここでは、道路が消えたとたんに敵車が2台でてくる。敵車に気づいてからよけようとしても間に合わないので、予め左右のどちらかにハンドルをきっておこう。SS2の砂嵐地帯と同様に、ここでは砂山が目印となる。砂山を頼りに走っていこう。



○道が消えたとたんに敵車が出てくるぞ



○今度は、砂山を目印にして走ろう



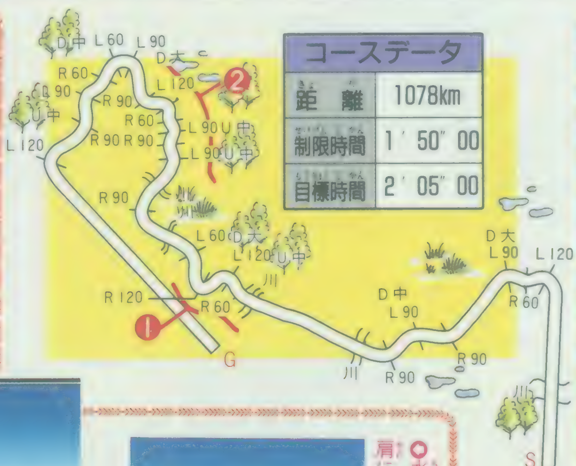
全コースの中で最もタイム的にきびしいコースだ。ここは前のコースとは逆に、敵車が少なく、そのぶん障害物が多くなっている。タイムが少ないので、タイムロスをなくすためにもスタート前にすべてのパーツを交換しておこう。

❶複合急カーブ

マップ上のL120のカーブ以外では、全開でとばしていこう。途中にある木は、正面からぶつからない限り、走りのジャマにはならないぞ。



○多少木に触れても、回転するだけで支障はないぞ



コースデータ	
距離	1078km
制限時間	1′50″00
目標時間	2′05″00

❷水たまり地帯

ここでは、水たまりが点在している。水たまりでは、滑りやすく、スピードも落ちてしまう。さほど多くないので、落ち着いてよけよう。



○水たまりで滑って路肩にでないように



○早め早めの操作が大事だ



SS7を越したら、残りの2コースはパーツの勝負となる。特にSS9は非常に簡単なコースなので、パーツさえしっかりしていればまったく問題はない。理想としては、両コースのスタート前にパーツを交換しておくこと。そうすれば、かなりの確率で完走できるぞ。



○木が多いが、以外とジャマにはならないコースだ



○全開で走っても、まったく問題のないコースだ



キミのスーパーファミコンをもっと活かそう!

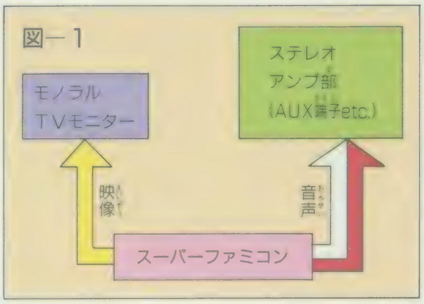
スーパーファミコン AVシステム大研究

こうすればスーパーファミコンがいっそうパワーアップする

スーパーファミコンを手に入れても機能をフルに利用しないともったいない。このコーナーは、ちょっとの工夫でグンとパワーアップさせる方法や便利な商品を紹介しよう。

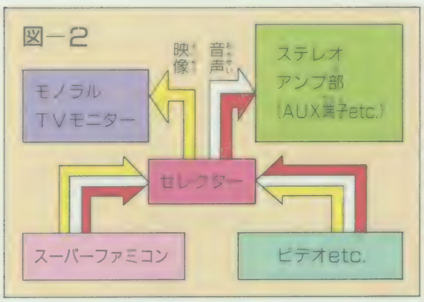
ステレオの接続

今使っているTVがモノラルで、ステレオの音が楽しめないというキミは、こうしてみたらどうだろう? TVに外部の入力端子がついていて、別にステレオを持っているなら図ー1のように配線してみよう。もちろんスーパーファミコン用のステレオAVケーブルが必要だが、これでバッチリステレオのサウンドが楽しめる。音声のケーブルはステレオのAUX端子などの未使用のところに接続しよう。



セレクターを使え

さて、中には既にステレオのAUX端子も使用していて、上記の方法が使えない場合もあるだろう(例えばビデオを接続していたりして)。そんなときにはセレクターを使えばOK。ディスカウントショップなどで5000円前後で売っている。これをステレオとスーパーファミコンなどの間に接続。スイッチ1つで使い分けることができる。

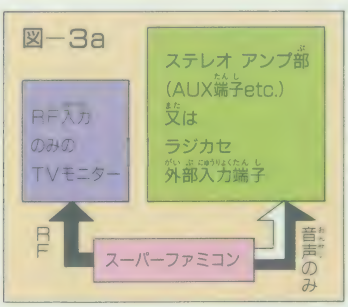


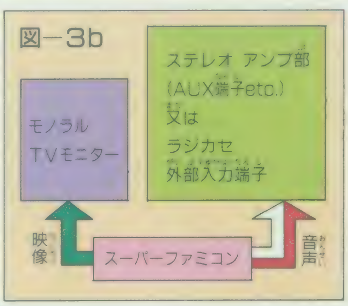


⬆これがセレクター。通常は別の電源も必要がないので経済的

ステレオ以外でも

ステレオがなかったりRF入力しかないTVしか持っていなくてもステレオサウンドは楽しめる。TVにビデオ入力端子があれば音声ケーブルをラジカセの外部入力端子に。RF入力のみのTVならRF出力を接続したまま、ステレオAVケーブルの音声のみステレオやラジカセに接続する。



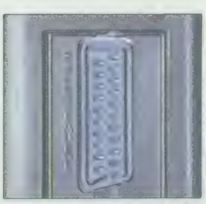




⬆これが外部入力端子。ライン入力と呼ぶこともある

画面はどうか?

音声はだいたい上記の方法で向上するとして、画像はどうだろうか。これは、任天堂から発売されているケーブルを使用するしかない。画質はRF→ビデオ(モノラル・ステレオ共に)→S映像→RGB、の順によくなる。これは持っているTVモニターに合わせるしかないだろう。



⬆21ピンのRGB端子がついていれば最高の画質が楽しめる



⬆MSX用も多いRGB入力端子つきのモニター



⬆このS端子がモニターについていれば右のケーブルが使用できる



⬆これはS映像用のケーブル。通常と微妙に違う

最近はこんなに便利な製品が開発されているのだ!!

読者のなかには、ステレオやTVなどを近いうちに買い換える予定の人もいるかも知れない。また、この記事に興味を持って新たに何か購入しようと思った人もいるかも知れない。そんな人のために面白い商品を紹介しよう。

まずはミニコンポ

最近のステレオセットの主流はミニコンポ。やはり、小さい方がスペースをとらないからだろう。

ここで紹介するのはつい先頃発売されたビクターの「MEZZO A1」だ。このコンポには「ゲーム・ポジション」が搭載されているので、スーパーファミコンの臨場感のある音をあますところなく聞かせてもらえそうだ。標準価格は8万8000円。問いあわせは下記のところへ。



このようにTVモニターを組みあわせればゲームも十分楽しめる

コナミのセレクター

数あるセレクターでもこのコナミの「ゲームセレクター」はゲーム機の接続を念頭に置いたスグレモノだ。というのも、RFの入出力が可能な点と電源分配機能による電源の分配が可能な点の2つの機能があるからだ。だからRFのみのファミコンとビデオ出力のスーパーファミコンもひとまとめにできる。3月下旬に9500円(予価)で発売予定。



4系統の入力ができ、RFの入出力も可能。おまけに電源も分配する



このように数あるゲーム機がまとめられる

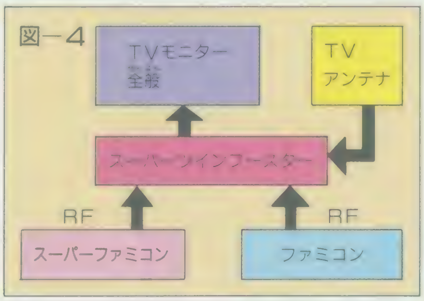
こんなブースターも

以前ファミマガ本誌のジャーナルで紹介したことがあるのがホリ電機から発売される「スーパーツインブースター」。当初の発表からだいぶ発売が遅くなってしまったが、間もなく1980円で発売される予定だ。

このブースターの特徴は、RF出力の2台の機器を同時に接続ができて、使用するゲーム機のスイッチを入れればOK、という点と画質が向上する、という2点がある。ということはRF入力しかないTVでもより美しい画面でゲームが楽しめるワケだ。それに低価格なのもウレシイ。



安価に画質の向上が望めるのがウレシイところ



ユニークなTV

このTVも本誌で紹介したもの。これは、ヨーロッパのメーカー、フィリップスから発売される「ディスカバラー」というTVだ。何といってもユニークなのはその形状だ。言うまでもなく、ヘルメットをモデルにしている。イタリアでデザインされた、というだけあってその色の使い方もセンスが感じられる。

そのユニークな形状のためデザインに目がいきがちだが機能はというと、まず開閉可能なスモークバイザーがついている点があげられる。これは長時間画面を見ていても目がつかれにくい効果がある。次に、見る人間により画面を垂直方向に、2段階に動かすことができる点。またモノラルのAV入力端子を装備している。画面のサイズは14インチ。パーソナルユースには手軽なところだ。もちろんリモコンも装備しているので不精な人も安心(?)だ。ロッドアンテナつきでアンテナの心配もない。3月中旬発売予定の5万5000円(予価)。



スモークバイザーをあげた状態まるっきりヘルメットの雰囲気



スモークバイザーをおろすと画像のみが浮きあがるように見える



リモコンのデザインもユニーク。色も本体と共通したイメージ

各製品の問い合わせ先

ミニコンポ MEZZO A1	ビクター お客様ご相談センター ☎03-5684-0311
セレクター ゲームセレクト	コナミ 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 ☎03-3264-5678
ブースター スーパーツインブースター	ホリ電機 〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町816 商品開発部 ☎045-933-9611
TVモニター ディスカバラー	フィリップス 〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-11-9 フィリップスCE国内営業本部 ☎03-3719-2235



星から落ちてきた男、リュウの冒険が始まる！

ガデュリン

「ミネルバトンサーガ」、「ディガンの魔石」でおなじみの羅門祐人デザインのRPG。自航惑星ガデュリンの謎とは？

5月発売予定　セタ　8800円　消費税込

8M＋64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

旅の開始はルルアの森のはずれから

スーパーファミコンで初のRPG、ガデュリン。今回は、ゲーム序盤のストーリーを紹介するぞ。

ストーリーの始まりは地球の商社マン、リュウの宇宙船が自航惑星ガデュリンに墜落。脱出ポッドの落ちたルルアの森からリュウの旅が始まる。



⬆リュウは辛くも脱出に成功するが…

惑星ガデュリン



⬆宇宙船の本体はガデュリン地表に墜落、大爆発を起こす



⬆脱出ポッドをあさるリュウ。非常用のアイテムが少しだけ…

木こりのカルルド



⬆初めての異星人との接触。なぜか、こちらの言葉が通じるらしい



⬆森の中の道を道なりに進んでいくリュウ。この先には何が？

道なりに移動



⬆川。フィールドの川は移動不可能。このまま上に進むしかない？

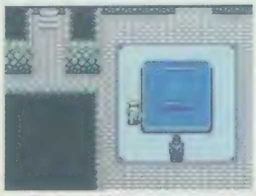


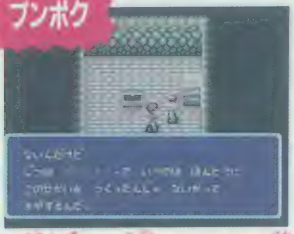
⬆フィールド上でモンスターに遭遇するとモザイクに…注意！

人々の暮らす水宮の廃墟へ

ルルアの森に落ちた脱出ポッドからアイテムを入手し、道なりに進んでいくと水宮の廃墟と呼ばれている場所にたどりつく。そこでは、惑星ガデュリンの最高神・ガヴァナーをあがめる友好的な人々が暮らしている。だが、ガデュリンは人工惑星なのに住民の科学レベルが低いのはなぜ？


○水宮の廃墟の入口。この先には何が…


○内部は噴水があったりと、意外に広い。ここの人々は友好的なので話を聞きまくろう

ブンポク

○歴史好きの子供、ブンポク。他にも双子の兄弟がいるぞ。

サラティ

○ようするに、宝箱は見つけたものが勝ちというのが、この世界のルールなのだ

墓守り

○古代の人々の墓を守る墓守り。最近、ものすごいモンスターが出たとか


○げげっ、つまりタラントを倒さないと地下道の向こうに行けないってこと？

宝箱の中には…

宝箱の中には、傷薬などがある。モンスターを倒して得られるようなものがほとんどだが、廃墟のどこかに重要アイテムが隠されている！


○一度開けた宝箱はカラに。しらみつぶしに探せ！

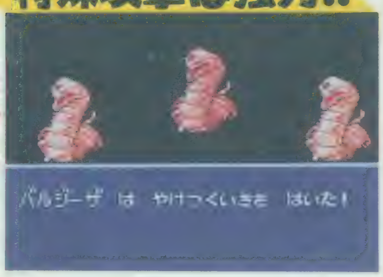
モンスターがすむ地下道へ

水宮の廃墟の地下では、強力なモンスターが出現する。特殊攻撃をしかけてきたり、魔法を使う。スキを見せるとやられてしまう。体の状態に注意しながら進もう。


○階段を降りて地下道へ…。迷路のようになっている。出口は？


○地下道では地上よりも強いモンスターが出現する。要注意！

特殊攻撃は強力!!



○特殊攻撃を使うやつも…。シビれて動けなくなるぞ！

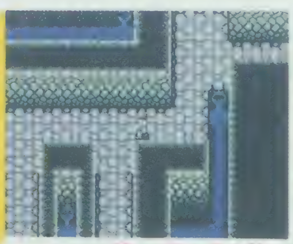
中ボス・タラント

地下道を進むと巨大なクモのモンスター・タラントがいる。コイツは水宮の廃墟の地下道をふさぎ、人々を苦しめているらしい。タラントを倒すと、地下道の奥へ進めるぞ。


○通路の先には巨大なタラントが…。倒さないと進めないぞ


○一匹だけだが、今までのモンスターとはケタ違いに強いのだ！

道はさらに奥へ


○タラントの先には別の地下道が。出口はどこだ？

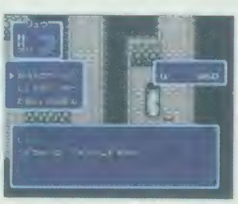
衛生兵

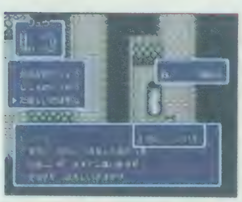
ガヴァナーをあがめる魔法国家マイヨールの衛生兵だ。水宮の廃墟の地下道でリュウの体力を完全に回復してくれる。タダで体を回復。


○マイヨール軍の衛生兵。HPを完全に回復してくれる

神官

惑星ガデュリンの神官。ガヴァナー神をあがめる。毒や呪いの治療をしてくれる。他にも、衛生兵と同じくタダ。データのセーブをしてくれる。データを3つセーブできるぞ。


○マイヨールの神官。体の治療やパーティの仲間の死者の復活もしてくれる


○データのセーブもここで行う。セーブするデータは3つまで可能だ

重要な情報を耳にしたぞ



エウラドーナ人、地球でいうところの妖精なのだ！

水宮の廃墟を抜けると

タラントを倒し地下道を抜けると、水宮の廃墟の出口に出られる。ここには、ガデュリンの歴史を研究しているという考古学者、シーモスがいる。ガデュリンとガヴァナーに関する重要な情報を聞くことができるぞ。



地下道を抜けるとここに。部屋の奥にいるのは衛生兵なのだ



歴史学者、シーモス。それにしてもガヴァナーとは？



ひさしぶりの地上。水宮の廃墟の反対側に出る

再び地上へ

水宮の廃墟を出ると、リュウの乗った宇宙船の脱出カプセルが着地した地点と反対側の場所に出られる。名残り惜しい水宮の廃墟の人々とも、これでお別れ？



川をはさんで対岸の出口を出る



森の中の道をずんずん進んでいくリュウ。なるようになる？



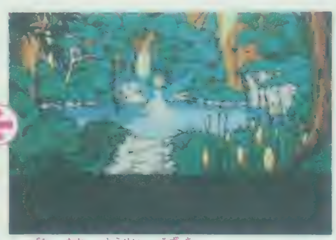
滝の流れている泉に出た！

ファナの泉で妖精ファナが仲間に

ルルアの森を道なりに進んでいくと、山の上流から水が流れ落ちる泉が見える。泉に近づくと、水浴びをしていたエウラドーナの妖精、ファナを目撃！



泉の中に入ると拡大したMAP画面に…さらに進んでみると！



泉の中で妖精が水浴びを… ついにファナとの出会いが…



最初の接触は言葉が通じない！

2人パーティに

水浴びをしていた妖精の女の子、ファナの話によると、リュウのことがガヴァナーの予言に書かれているという。ここで、ファナがリュウのパーティに加わってくれるぞ。

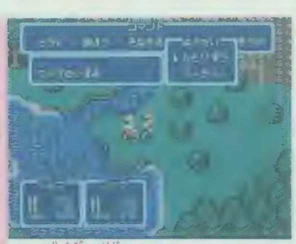
伝説が明らかに!!





ファナの口からガヴァナーの伝説が明らかに…「資格」とは？

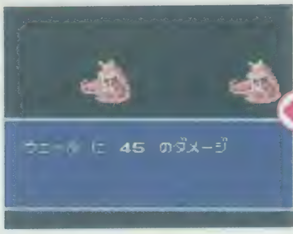
2人の旅の始まり



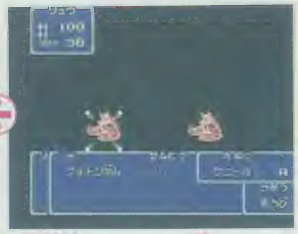
2人旅の始まり。ガヴァナーとは実在する人物なのかな？

リュウ達の戦いを見てみよう

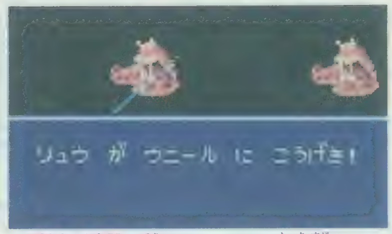
ここで、リュウとファナのパーティプレイを見てみよう。2人になったことで、キャラを守りつつ戦う「ゆうげき」コマンドなども使えるようになる。パーティの仲間と協力して戦うのが、ガデュリンの醍醐味なのだ！



◎リュウとファナでフォトンボムの連続攻撃…なんてことも可能だ



◎戦闘用のアイテムを使う。アイテムはパーティでまとまっている



◎通常の攻撃は敵モンスターに太刀筋が…決まるとキモチイイぞ！

ファナの使う魔法

妖精のファナは回復の魔法を得意とするが、攻撃魔法では出現した全モンスターにダメージを与えるしゃく熱の魔法などを使いこなす。他にも、モンスターを眠らせておいて攻撃するなど、リュウとのコンビネーションで戦いを有利に進めるのだ。魔法の効き目などスーパーファミコンの機能を生かした演出がスゴイぞ。

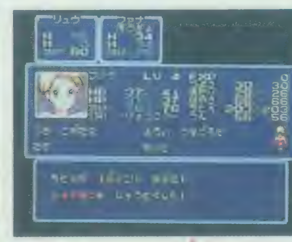
しゃく熱の魔法でゆがむ、ゆがむ



◎ファナの魔法でモンスターのグラフィックがゆがむ！



◎モンスターが集団で出現。これはまいった！



◎ファナはレベルが上がるといろんな魔法を覚えていくぞ

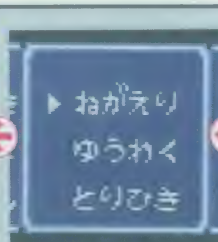
敵モンスターを味方につけろ

ガデュリンの特徴は戦闘のたびに敵モンスターを仲間に引き込むことができること。仲間にしたモンスター分の経験値は入らないが、戦いを避けたいときなど使い方によって活用できる。仲間にしたモンスターは1回の戦闘が終わると別れてしまうぞ。

がんばれヨコシー



◎モンスター2体で攻撃。ちょっとキツイぞ、というときは



◎「そうだん」コマンドで敵と交渉してみると



◎モンスターが仲間に！現在のモンスターも表示される

弱いぞヨコシー



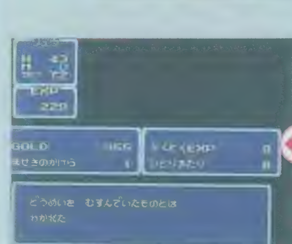
◎ヨコシーがモンスターを攻撃。どんどんやれ！



◎でも、力が及ばず死んでしまうことも…



◎残ったダークマザーを仲間に…1度に1匹しか仲間にできないぞ

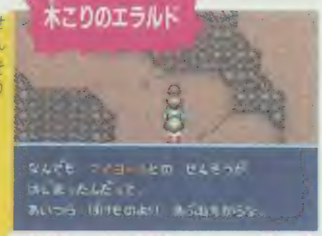


◎最後の1匹が仲間になると、その時点で戦闘は終了。おつかれ

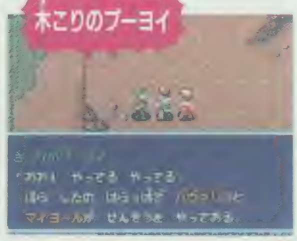
バヴァリスとマイヨールの戦場へ

ファナの泉から川の上流、山を登っていくと、木こりが仕事をせずにバヴァリス軍とマイヨール軍の戦闘を見物中。そして、リュウとファナも戦争に巻きこまれるハメに…。

戦争〜〜〜っ!!



○狂暴な戦闘民族バヴァリス軍が戦争を始めたとか…このへんはヤバイ



○なんて、のんきなやつ／　戦争は娯楽じゃないんだぞ



○…ということは、いつ敵にまちがえられても仕方ないってコト？

突然バヴァリス兵が!!



○一番恐れていたことが…。リュウとファナは囚われの身に…

捕らえられバヴァリス軍陣地へ

リュウとファナはスパイと勘違いされ、狂暴なバヴァリス軍の兵士につかまってしまう。バヴァリス軍の陣地の塔に囚われの身となったリュウとファナは脱出できるか？

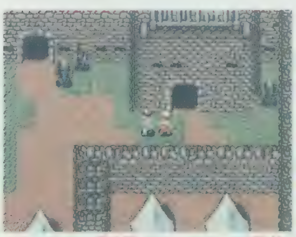


○ドアの向こうには門番が…これじゃ脱出不可能

ろうから脱出



○囚われのリュウとファナ。塔の2階から、どーやって逃げる？



○なんとか脱出したものの、周囲にはバヴァリスの兵隊がいっぱい

建物内に潜入

陣地内をうろつくリュウとファナはバヴァリス兵から、意外な話を聞く。狂暴なバヴァリス軍もガヴァナー神のおつげに従って、マイヨール軍と戦闘をしているというのだ。

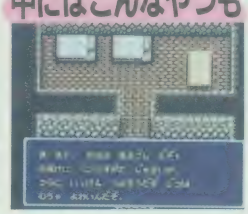


○ガヴァナーが戦争を指導しているとは／　ということは実在する人物なのか？

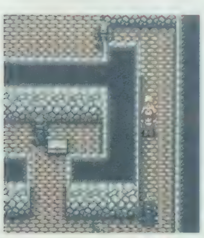


○バヴァリス軍の陣地には、兵隊たちのうろつく姿が…。戦争の準備で忙しい？

中にはこんなやつも



○なんてなさけないやつ／　中にはこんなのもいる



○バヴァリスの陣地だけに衛兵もいっぱい／

いざ陣地の外へ…

リュウとファナはマイヨールの襲撃にあわてるバヴァリス軍の陣地を抜け出すことに成功する。しかし、バヴァリス軍とマイヨール軍を動かす、ガヴァナー神とは何か？



攻撃してくるやつも

○けっこう気の大きいやつもいる。しかし…



○気が短く、襲ってくるやつも…こうなったら戦う／

この人物は？



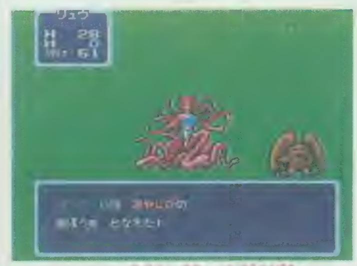


○○マイヨール軍の魔道士。ここから外へ脱出だ／

序盤に登場するモンスター

最後にゲーム序盤に登場するモンスターを紹介するぞ。今回はモンスターの性質によって3つのタイプに分類してみたぞ。モンスターはわりと仲間になりやすいものもいるので、出現モンスターによって戦法を変えていくのもよい。

ガデュリンでは、リュウを中心に4人までのパーティが組めるが、最初は1人でスタート。ファナを仲間にするまでは、敵モンスターが集団で出てくると、かなりキツイ。



あやしびの魔法。敵の魔法攻撃はザコでも威力は同じなので、ちょっと苦手だ

動物

ガデュリンに住む獣や爬虫類のモンスターたちだ。単純な攻撃をしてくるやつが多いが、中には爪やキバに毒を持つものや炎をはくものも…。序盤のザコキャラには集団で行動するものが多いぞ。

キャルカ



クワガタのような歯を持つ。いつも集団で出現する。

グール



屍肉喰らい。2～3匹で行動。あまり強くないので、ガンガン倒せ。

ルガールー



紫色の巨大なヘビ。これといって特殊攻撃はないが、序盤はキツイ。

バルジーザ



炎の玉をはいて攻撃。炎にあたるとしびれて動けなくなる。要注意。

ヨコシー



コウモリを太らせたようなモンスター。わりと仲間になりやすい。

デスヘッド



キツネのようなモンスター。タイレックのお供で出現することも…。

タイレック



竜盤目の恐竜のようなモンスター。序盤では最もパワフルなやつ。

ゾロル



トカゲのようなモンスター。毒を持っているので注意しよう。

精霊

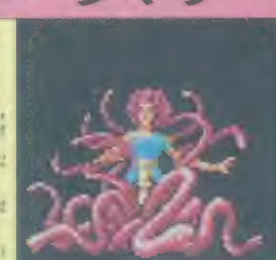
邪悪な精霊や魂だけのモンスター。精神攻撃や魔法をとなえて攻撃してくるものが多い。序盤に登場するモンスターでは、戦闘中にMPが切れて魔法が使えなくなるというやつもいるぞ。

死者の影



あやしびの魔法を使う。主に3体で行動。魔法が集中するとキツイ。

ダークマザー



めつれつの魔法を使う。他にも攻撃力を下げてくる強敵だ。

眠り姫



名前の通り、パーティ全員が眠らされることも…。攻撃力はない。

バヴァリス軍

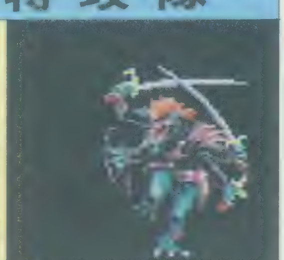
自航惑星ガデュリンでマイヨール軍と戦闘をくりかえす狂暴な種族。体に4本の腕を持ち、剣を使った肉弾戦が得意。マイヨール軍と同じく、ガヴァナー神を信仰しているなど、謎が多い。

バヴァリス兵



狂暴なバヴァリスの兵士。4本の腕で剣を持ち、攻撃してくる。

特攻隊



バヴァリスの一般兵士より強力。死ぬ気で攻撃してくる。

抹殺兵



アブナイ名前の兵。文字通り、一撃でやられてしまうことも…。

メーカーフラッシュ

スーパーファミコンの参入メーカーが51社に増えて、にぎやかになってきたメーカーフラッシュ。メーカーから寄せられた最新情報を、ここで報告していくぞ。

『ダンジョンマスター』最新レポート

ビクター音楽産業から8月に発売のRPG『ダンジョンマスター』。今回、新たに入手した画面写真は、ダンジョンで遭遇するモンスターのグラフィック。

このゲームはリアルタイムで、パーティのすべての行動に時間が経過していくのだ。それによって、モンスターがだんだん近づいてくるという感じになっている。臨場感もバッチリだぞ！



○パーティのすべての行動に時間が経過するリアルタイムRPGだ



○大勢でゾロゾロ出現することが多いマミー。なかなか強そうだが



○怖いというよりはとても気味が悪いゴースト。グチャグチャだ

産地直送メーカーの生の声!!

アトラス

来年発売にむけて『真・女神転生（仮称）』を開発中。

「真・女神転生」の制作発表をしたため、問い合わせが殺到。うれしい悲鳴を上げています。まだ発表できませんが開発状況は少しずつお知らせしますのでお待ちください。（相原）

アスミック

現在、オリジナルのシューティングゲームを開発中。

ジャンジャカジャーン！タイトルが、ほぼ決定いたしました。今、どういうイメージにするか検討中だよーん。（竜）

アスク講談社

現在RPGの企画か進行中。今後の展開に期待しよう。

第１弾ソフトは超大作RPG。発売日はまだ未定ですが、内容は決定しつつあります。発表はもうすぐ？名作「ネクロスの要塞」をどこまで越えるか、お楽しみときたもんだ。（ナカ）

アスキー

パソコンからの移植「ウィザードリィⅤ」を開発中。

「ウィザードリィⅤ」の進行状況!! モンスターイラストはほとんど完成。サウンド関係も譜面レベルでは完成。あとはプログラムだけ。もう少しお待ちくださいね。（須田ピン）

アイレム

「スーパーR-TYPE」の開発が順調に進行中。

「スーパーR-TYPE」は、メチャメチャえー物になりました！ 全ステージ7面の超グラフィックオリジナルシューティング。泣く子も黙るゲームだ！（タカッチャン）

アイ・ジー・エス

移植シミュレーションゲームなどの企画を検討中。

スーパーファミコン第１弾のソフトは、現在水面下で開発が進行中!! 詳しい事はいずれ明らかになるでしょう。それまでは秘密です。悪しからず。（IGS・Y）

カプコン

「エリア88」と「超魔界村」の2本が絶好調開発中。

「エリア88」完成間近！ 4月24日から行われる初心会展示会場ではバリバリのプレイができます。詳しいゲームルールも公開間近！もうちょっと待っててください。（カプ・コン太郎）

エポック社

今年発売にむけて、現在2本のゲームが開発中だ。

「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」も「ちびまる子ちゃん」も、やっぱりスーパーファミコンでゲームしたいと思うよね。ところで野球盤とシルバニアファミリーもよろしくね。（堀江紋）

エピック・ソニーレコード

野球ゲーム「白熱プロ野球ガンバリーグ」をリリース。

「白熱プロ野球ガンバリーグ」制作快調。発売は夏を予定、楽しみに待っていてください。対戦になるので、今までⅡコンにほこりをかぶせていた人には、幸せいっぱいのゲームです。（キ）

エニックス

「ドラゴンクエストⅤ」の開発が順調に進行中。

「ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁」は、順調に制作進行中。最高のスタッフが最高のエンターテイメントをお届けしますから、もう少し待ってくださいね。（スライダー）

S N K

現時点ではまだ未定の状態。今後の展開に期待しよう。

NEO・GEOの開発に専念しているため、現時点ではスーパーファミコンの開発は未定となっています。P.S.NEO・GEOもヨロシクお願いしますネ。（電気）

イマジニア

第2弾は海外パソコンの移植「プロサッカー」に決定。

「ポピュラス」につづく、第2弾は「プロサッカー」に決定！ サッカーの本場ヨーロッパで昨年No.1の本格的サッカーゲームです。今までにないスピーディーな動きが自慢。（㊂）

コピアシステム

新規参入。「SUPER NOVA」を現在開発中。

第1弾ソフトは「SUPER NOVA」。キミは宇宙船スーパーノヴァを操り、任務を遂行しなければならない。大迫力の3Dシューティングだ。期待してくれ。（平野）

コナミ

「がんばれゴエモン」を6月にむけて開発中だ。

コナミの第2弾「がんばれゴエモン」。皆さんの期待を上回る作品になると思いますので、楽しみに待ってください。発売は6月頃の予定。みんなゴエモンを応援して下サイ。（Ⓢ）

光栄

歴史シミュレーションと、もう1本のゲームを開発中。

なんと、第1弾ソフトは歴史シミュレーションとは違ったものになりそうです。ということは、いったい何だろう？ もしかしたらあの名作が……ウーン詳細はちょっと待ってね。（高）

ケムコ

「ドラッケン」と「ラグーン」の2本を現在開発中。

お待たせしました。「ドラッケン」発売準備OK！この春、RPG新体験を送ります。アクションRPG「ラグーン」も制作順調。楽しみにしててね。（NARU）

ケイ・アミューズメントリース

新規参入。今年発売にむけて1本のゲームか開発中。



カルチャーブレーン

6月に「スーパーウルトラベースボール」を発売予定。

第1弾ソフトは「スーパーウルトラベースボール」に決定しました。ファミコン版よりパワーアップして、いま姿を現そうとしている。キミは買わずにはいられなくなる。（えんえん）



デスナイト

姿よりは名前で圧倒されそうなデスナイト。ヨロイの中が見たい



スケルトン

もうおなじみスケルトン。強くないけど倒されるまで戦ってくる

メーカー担当者に直撃インタビュー

ここでは『ダンジョンマスター』の開発状況について、バッチリお話をうかがったぞ。

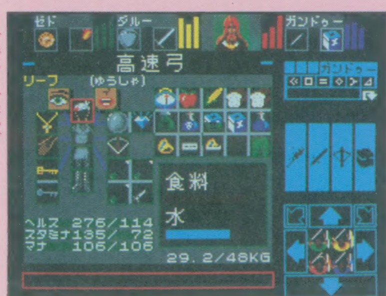
「ゲーム全体の完成度は50％ですかね。現在の開発状況はグラフィック関係はほとんど完成といったところですか。システム自体は70％から80％ぐらいまで完成しています。ただ、これだけではまだ遊ぶことはできないんです。あとの残っている20％の完成していない部分というのが、まだ動きが鈍いとか、そういったシステムの調整なんですよ。」

現在の開発状況についてはわかったが、さて、スーパーファミコン版はパソコン版とどこが違っているのだろうか。

「ファミコンのRPGは画面が誰にでもわかりやすいように処理されてますよね。その点でファミコンらしくなっていますよ。たとえばパソコンでは数字でデータを表示していたのですが、スーパーファミコンでは棒線グラフで表示するようになったり、画面が見やすくなりました。リアルタイムRPGの特性は生かしておいて、初心者でもわかりやすくなったことですね。」

(PS制作部宣伝担当 南さん)

3月ぐらいには、ある程度はゲームが遊べるようになるだろうとのこと。新しい情報がはいったら報告していくので期待して待っていてね。



現在の完成度は50%といったところらしい。早くプレイしたいね

ソフエル

現在、1本の企画が検討中。近日中にタイトルを発表？

現在、'91年前半のうちにタイトルが発表できるような意気込みで企画を進めています。ひとつ、長い目で見守ってやってください。見捨てないでね／ (ま)

セ タ

『ガデュリン』と『森田将棋』の2本を現在開発中。

第1弾ソフト「ガデュリン」は最後の詰めに入っています。もうちょっとだけお待ちください。また「森田将棋」の他にもいくつかの企画が進行中／ ご期待ください。 (TAD)

スクウェア

『ファイナルファンタジーⅣ』を夏にむけて開発中。

『ファイナルファンタジーⅤ』から『Ⅳ』へタイトルが変更になりました。現在順調に開発が進行中です。皆さんの期待を決して裏切らない作品です。お楽しみに。 (野村)

新日本レーザーソフト

新規参入のメーカー。現在企画を検討中だ。

新日本レーザーソフトの第1弾は、現在企画検討中です。どういうものになるか今はまだわかりませんが、きっとすごいものができると思います。ご期待ください。 (まー)

ジャレコ

3月20日に『BIG RUN』を発売予定。

今月は『BIG RUN』が発売されます。そんなわけで次回作はついにベールを脱いだ超写実主義職業野球！『スーパープロフェッショナルベースボール』。続報を待て!! (や)

サン電子

アクションゲームの『ポッパーズ』の開発が進行中。

さあ皆さん一緒に祈りましょう！『ポッパーズ』の早期完成を／ このままじゃ春の初心会にも出展できないんだよォ／ ついでに彼女にフラれたボクの幸せも祈ってください。(山本)

テクノスジャパン

人気シリーズ『くにおくん(仮称)』を現在開発中。

第1弾ソフトはおなじみ「くにおくん」が活躍するものになることが決定しました。正式なタイトルなど、くわしい内容は決まり次第お知らせしたいと思います。 (GBH)

データイースト

アクションゲーム『JOE&MAC』を現在開発中。

DECOの第1弾ソフトは『JOE&MAC』に決定いたしました。2月中旬頃からゲームセンター版も登場しているので、ぜひお試しを。アクションの決定版ってヤツです。 (タケ)

T&Eソフト

4月5日に『遥かなるオーガスタ』を発売予定。

『遥かなるオーガスタ』の発売、あと1カ月と迫りました。高度な3D演算が描き出すスーパーリアリズムは、従来のゴルフゲームと一線を画すぞっ／ (よぴかぱ)

T A D

業務用を開発しているメーカー。詳細はまだ不明。



チュンソフト

詳細はまだ不明だが、開発は着々と進行中だ。

タイトルや内容を長い間公表しておりませんが、もうしばらくお待ちください。スタッフ一同、一生懸命に制作しています。初心会で展示を予定していますので、見にきてください。(中西)

タイトー

3月29日に『ダライアス・ツイン』を発売予定。

第1弾ソフトは「ダライアス・ツイン」です。名作ダライアスの新バージョンで、スーパーファミコン初2人同時プレイ可能。内容もすばらしいです。ぜひプレイしてください。(川島)

ナグザット

新規参入のメーカー。現在1本のゲームを開発中。

ナグザットの第1弾は、なんと××××××に決定。今世紀最上のハードを生かしきれるソフトが作れるかどうか、開発一同ガンバッテます。いつ発売できるのかな……!? (Hiro)

トンキンハウス

『ワンダラーズ フロム イース』を6月に発売予定。

第1弾ソフトは『ワンダラーズ フロム イース～イースⅢ』。他機種版も他社さんから発売されますが、なんたってウチのは "スーパー" イースⅢ。品質絶対保証付きなのだ。 (Ys)

東 宝

ゴルフとシューティングの2本を現在開発中だ。

コンパイル版シューティング集大成『スーパーアレスタ(仮称)』と芹沢プロ監修『芹沢信雄のバーディトライ(仮称)』に決定いたしました。どうぞご期待ください。 (た)

東芝EMI

新規参入のメーカー。現時点で詳細は不明。

東芝EMIの第1弾は、12月発売の××××というシューティングに決定／ 第2弾は92年春発売の××××という大ヒット映画のゲーム化。タイトル発表は8月だよ／ (大橋)

東映動画

『雷電伝説』と『北斗の拳5』の2本を現在開発中。

夏に発売予定の第1弾ソフトは『雷電伝説』です。人気抜群のアーケードゲームの移植ですが、グレードアップしてあります。本格的シューティングゲームの登場。乞う御期待／ (I)

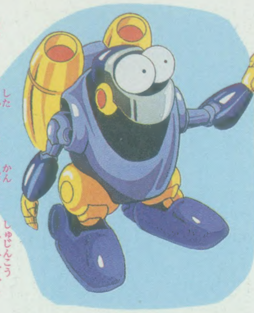
テ ク モ

状況を見て企画を検討していくとのこと。今後に期待。

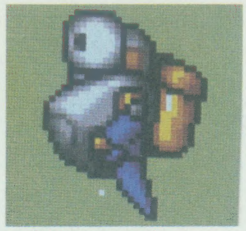
スーパーファミコンソフトの発売はまだ未定です。決まりしだい発表するのでしばらくお待ちを／ (名人)

『ポッパーズ』の最新情報だ！

サン電子の『ポッパーズ』。開発が遅れているとのことでまだ画面写真を紹介できないのが残念なんだけど、今回は主人公のアクションパターンのグラフィックを紹介するぞ。主人公のロボットのデザインは、これに決定。ゲームでは、このロボットが、歩いたり、しゃがんだり、スクリューで水中を泳いだり、ジェットで空を飛んだりといった動きを見せるようになるらしいぞ。攻撃には、ハンマーや砲台、パンチングなどのアイテムが用意されているとのことだ。ロボットの動きがゲームではどうなるか楽しみだね。



どこか親しみを感じる主人公だ



全身のバネを使ってジャンプ。なんか足がカワイイ



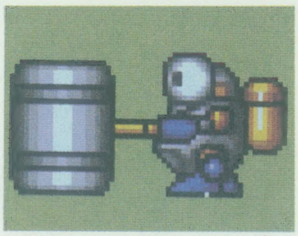
ジェットを噴射して、空を飛んじゃうこともできるのだ



パンチングのアイテムがあれば敵にパンチで攻撃できるのだ！



ハンマーを持ち上げてっと、よっこらしょ。うわ、重いな……



重たいハンマーだけあって敵にかなりのダメージを与えられそう

バンダイ

4月6日に『ウルトラマン』を発売予定。

あと1カ月弱で、いよいよ『ウルトラマン』が発売。テレビCFもオンエア中。ウルトラマンとバルタン星人のバトルをほんのちょっとだけど、楽しんでね。（ウルトラの父）

HAL研究所

詳細はまだ不明だが、現在第2弾の開発が進行中。

ゴルフは楽しんでいただけました？　ただ今、ハル研では次回作の開発が進んでいるよ。今度はバリバリのスピード感をお届けしようと思う。もうすぐ発表するから待っててね。（石山）

ハドソン

詳細はまだ不明だが、開発は着々と進行中。

How are you…Fine。ハドソンでーす。毎回コメントを書いていて心苦しいのですが、まだ、ひ・み・つ。ゲームボーイの『スーパー桃鉄』でがまんしてください。（みやけ）

任天堂

4月26日に『シムシティー』を発売予定。

『新・ゼルダの伝説（仮称）』の開発は目下、山場をむかえ順調に進行しています。今年の第3回初心会ソフト展示会に出展予定ですので楽しみに待っていてくださいね。（典子）

日本テレネット

今年完成を目指して、現在企画を検討中。今後に期待。

現在お知らせできるタイトルがまだありません。今、スーパーの名に恥じないような作品をお届けしたい!!　とスタッフ一同ガッツを入れてます。期待して待っていてくださいネ。（たかを）

ナツメ

アクションゲームの企画が進行中。今後に期待しよう。

ファンタジックで見た目が美しく、かわゆくて、面白い……そんなゲームを創ろう！とハリキっているのですが、主人公のキャラがなかなか決まりません。だれかたすけて！（ナツコ）

ホット・ビィ

現在2本のゲームの企画が進行中。今後の展開に期待。

ついに企画が2本決定！これは2本とも面白くなるぞぉ。そうに決一まったっ。ということで激オモゲームが発売されるので期待して待つよーに。詳しいことは来月発表するヨン。（黒田）

ヒューマン

スポーツゲームの企画が、現在進行中。

得意のスポーツゲームを企画検討中。詳細についてはノーコメント。ドウゾ悪シカラズ。（茶々丸）

ビック東海

今年の冬にむけて、オリジナルRPGの企画が進行中。

スーパーファミコンソフトの開発には、ほんと時間がかかるもんですね。そんなわけで、我がビック東海も時間がかかってしまうんです。もう少し待ってください。12月まで……。（山）

ビクター音楽産業

『ダンジョンマスター』を8月の発売にむけて開発中。

『ダンジョンマスター』は、次々と新しい画面ができてやっと遊べるようになりました。期待度200％というところかなぁ！　リアリティー抜群のゲームになるようですよ。（みなみこうき）

BPS

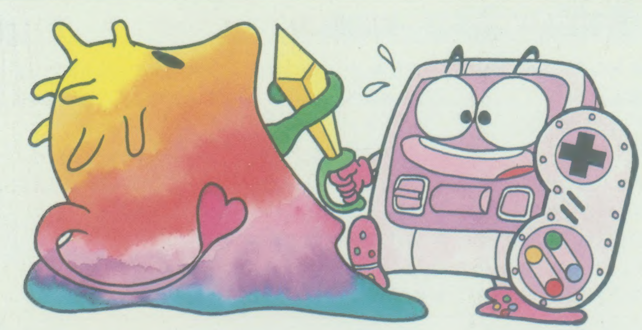
現在、企画を検討中。今後の展開に期待しよう。

ソフトもたくさん出て充実してきましたが、私どもの予定ソフトはまだ先になりそうです。でも、時間をかけるぶん、しっかりしたものに仕上げますので待っててくださいね。（松）

バンプレスト

『バトルドッジボール』の開発が現在進行中。

バンプレのスーパーファミコン第2弾は痛快アクションゲーム『バトルドッジボール』です。今回もスーパーヒーロー大集合のゲームになります。どうぞよろしく。（大夢）



メルダック

新規参入のメーカー。レースゲームを現在開発中。

20M32ビットデュアルCPUの業務用ゲーム機を作っていた我々開発スタッフ。スーパーファミコンの開発など、赤子の手をひねるようなもの。オモロイゲームを作りまっせ！（瓜）

メディアジェニックジャパン

アクションゲームの開発が現在進行中。

スクロールが超スムーズ、画像が超綺麗なアクションゲームを制作中!!　ほかに2本も進行中。ユーザーの望んでいるゲームを作っているのさ、絶対激オモさ!!（引田）

ポニーキャニオン

今年発売にむけて、海外の移植RPGを開発中だ。

スーパーファミコン第1弾ソフトのタイトルはまだヒミツ！　発売は今年の後半ぐらいかな？（松本）

ひとめでわかる!

スーパーファミコン新作カレンダー

記号のみかた
●ゲーム名
★メーカー名
♣予価
(別)消費税別
(込)消費税込み

発売日未定

●ドラゴンクエストV ★エニックス♣未定
●ファイナルファンタジーIV ★スクウェア♣未定
●新・ゼルダの伝説(仮称) ★任天堂♣未定
●くにおくん(仮称) ★テクノスジャパン♣未定
●超魔界村 ★カプコン♣未定
●ウィザードリィV ★アスキー♣未定
●真・女神転生(仮称) ★アトラス♣未定
●スーパーR-TYPE ★アイレム♣未定
●エリア88 ★カプコン♣8500円(別)
●ジェリーボーイ ★エピック・ソニーレコード♣未定
●スーパーアレスタ(仮称) ★東宝♣未定
●SUPER NOVA ★コピアシステム♣未定
●芹沢信雄のバーディトライ(仮称) ★東宝♣未定
●ソングマスター(仮称) ★やのまん♣未定
●ちびまる子ちゃん ごきげん絵日記 ★エポック社♣未定
●ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ★エポック社♣未定
●白熱プロ野球ガンバリーグ ★エピック・ソニーレコード♣未定
●プロサッカー ★イマジニア♣8000円(込)
●ポッパーズ ★サン電子♣未定
●JOE&MAC ★データイースト♣未定
●森田将棋(仮称) ★セタ♣未定
●ラグーン ★ケムコ♣未定
●ワンダラーズ フロム イース ★トンキンハウス♣未定


業務用の移植シューティング『エリア88』


『超魔界村』の発売は夏ぐらいになりそう


超人気シリーズ『ドラゴンクエストV』だ

3月

20日 ●BIG RUN ★ジャレコ♣8700円(別)
29日 ●ダライアス・ツイン ★タイトー♣8500円(別)


『ダライアス・ツイン』


『BIG RUN』

4月

5日 ●遥かなるオーガスタ ★T&Eソフト♣9800円(別)
6日 ●ウルトラマン ★バンダイ♣7800円(込)
26日 ●シムシティー ★任天堂♣8000円(込)
下旬 ●ドラッケン ★ケムコ♣8500円(込)

5月以降

5月上旬 ●スーパープロフェッショナルベースボール ★ジャレコ♣未定
5月未定 ●ガデュリン ★セタ♣8800円(込)
6月未定 ●がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻 ★コナミ♣未定
6月未定 ●スーパーウルトラベースボール ★カルチャーブレーン♣8800円(別)
7月未定 ●バトルドッジボール ★バンプレスト♣未定
8月未定 ●ダンジョンマスター ★ビクター音楽産業♣未定
8月未定 ●雷電伝説 ★東映動画♣未定
9月未定 ●飛龍の拳IV ★カルチャーブレーン♣未定
11月未定 ●シェラザード2 ★カルチャーブレーン♣未定
12月未定 ●北斗の拳5(仮称) ★東映動画♣未定

超新作 究極!の先取り

●データイーストから業務用の『JOE&MAC』が移植されるぞ。これは原始人を操作して、さらわれた村の娘たちを救い出す、というアクション。石オノや骨を武器に、恐竜やマンモスを倒していくのだ。業務用は2人同時プレイが可能だったけど、スーパーファミコン版では可能かどうか気になるところだ。発売は夏を予定しているとのこと。
●東宝から縦スクロールのシューティング『スーパーアレスタ(仮称)』を発売予定だ。発売日はまだ未定。詳しい内容がわかり次第、追って報告していくぞ。
●エポック社から発売予定のボードゲーム『ちびまる子ちゃん ごきげん絵日記』の新しい画面写真を入手したので紹介しよう。


まる子ちゃんのボードゲームだ

スーパーファミコンMagazine Vol.5
ファミリーコンピュータMagazine 3月22日号特別付録①
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
平成3年3月22日発行（隔週金曜日発行）第7巻第6号（通巻123号）